MEGA FORCE
N°36 FEVRIER 1995
MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN

# MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

## MANGAS
## La baston s'Anime

## RAYMAN
## LA STAR DE LA 32X

## ENQUETE
Tous les métiers des jeux vidéo

## LAS VEGAS
Sega joue et gagne

## TESTS
RISTAR • CADILLAC AND DINOSAURS • LOADSTAR • BLOODSHOT • CANNON FODDER • STARBLADE ...

T 4702 - 36 - 30,00 F

N°36 • FEVRIER 1995 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

**Qui veut se dévouer pour expliquer à Natacha le nouveau système qui va révolutionner la Megadrive ?**

MEGADRIVE 32X

**Megadrive 32X : 2 processeurs RISC 32 bit, 32 768 couleurs, 50 000 polygones/sec, son digital stéréo.**

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

**36.15 SEGA**
1,27 F/min.

**36.68.01.10**
2,19 F/min.

LINTAS

# SOMMAIRE

N° 36 FÉVRIER 1995 PARAIT TOUS LES MOIS

## édito

La politique de Sega est désormais claire et s'est parfaitement vue lors du CES de Las Vegas qui s'est déroulé au début de l'année. La Saturn n'est pour l'instant qu'uniquement destinée au marché nippon. Pour les Etats-Unis ou l'Europe, cette machine n'aura d'existence officielle que vers la fin de l'année, disons vers le mois de septembre. Jusqu'alors, Sega ne veut entendre parler que de 32 X et de Megadrive. De la 32 X Sega veut vendre et de la 32 X Sega vendra. En attendant l'EEE ou E3, un nouveau salon qui se déroulera à Los Angeles au mois de mai, les nouveautés risquent fort bien de se faire rares. Aujourd'hui, certes quelques titres se battent en duel, mais MegaForce a la franche et nette impression que seule une poussée technologique des machines pourra redonner aux éditeurs l'envie de développer des produit originaux (Cf : la Saturn). À ce titre, le CES était particulièrement instructif et traduisait parfaitement la morosité des éditeurs vis-à-vis du marché 16 bits. Bon nombre d'entre eux présentaient d'ailleurs sur leurs stands leurs derniers produits sur les machines dites "classiques".
En étant passionné par les jeux vidéo, vous avez sans doute un jour pensé pouvoir en faire votre métier, mais comment concrètement transformer cette passion en profession ? Megaforce vous donne tous les bons plans, les tuyaux pour que votre rêve devienne réalité. Ce mois-ci, en test, la Star c'est Ristar, un élève de Sonic

SCHMÜRZ

## le forum

LE COURRIER DES LECTEURS ..... 4
REPORTAGE : LE CES DE LAS VEGAS ..... 6
NEWS/PREVIEW ..... 26 À 37
REVUE DE PRESSE ..... 38
LES JEUX À VENIR ..... 39
ENQUETE : GUIDE PRATIQUE DES MÉTIERS DE JEUX VIDÉO (2) ..... 40
HIT-PARADE ..... 48
LES DERNIERES SORTIES ..... 49
WORK IN PROGRESS : RAY MAN ..... 50
JAP'ANIME ..... 54
EN DÉTRESSE ..... 98
LES SECRETS DE MEGA FORCE ..... 102
PETITES ANNONCES ..... 110
BON D'ABONNEMENT ..... 113

## les previews

ASTERIX AND THE POWER OF GODS MD ..... 34
DESERT DEMOLITION MD ..... 36
LEGEND OF THOR MD ..... 30
LIGHT CRUSADER MD ..... 28
SAMOURAI SPIRIT MD ..... 32
X-MEN II : CLONE OF WARS MD ..... 33

## les nouveautés

ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS MD ..... 74
BLOODSHOT MD ..... 66
CADILLACS AND DINOSAURS MCD ..... 82
CANNON FODDER MD ..... 70
CORPSE KILLER MCD ..... 84
EARTHWORM JIM MCD ..... 76
KIDS ON SITE MCD ..... 94
LOADSTAR MCD ..... 76
MEGASWIV MD ..... 77
MICKEY MOUSE : THE LEGEND OF ILLUSION GG ..... 78
NFL QUATERBACK MD ..... 86
NOVASTORM MCD ..... 79
RISTAR MD ..... 60
LES SCHTROUMPFS MCD ..... 91
SLAM CITY MCD ..... 92
SOULSTAR MCD ..... 96
STARBLADE MCD ..... 80
TINY TOON ACME ALL STAR MD ..... 88
YUMEMI MANSION SAT ..... 90

MEGA force

**MEGA FORCE** est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 35 48 44 Fax : (1) 40 35 16 47 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • Catherine PERRONNE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND, Olivier REVENU • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de Couverture :** Claude LACROIX • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, Laurent COTILLON, Ho UTSUMIYA (Sashimi), Laurent SARFATI (Raoul le Cool), Pascal HENDRICKS, Alain MILLY • **Tirage de ce numéro :** 130 000 exemplaires •

# COURRIER D

***Ah... Ça fait du bien de se poser un brin. Las Vegas, c'est génial, c'est dépaysant, mais c'est crevant. Mais pour vous ramener des informations, il faut bien ça et, comme vous le méritez amplement, on n'allait pas s'économiser. Mais le pire, c'est quand je suis rentré et que j'ai vu la tonne de courrier. Après un bref instant d'effondrement, je me suis précipité dessus, tout heureux d'en avoir autant. Je peux vous garantir qu'il m'en a fallu du temps pour tout lire. Mais c'est toujours intéressant de savoir ce que vous pensez et attendez de nous. C'est valable aussi pour le Minitel, où vous pouvez vous taper un petit 36 15 Megaforce, et discuter entre vous ou avec moi. Le mois dernier, je vous avais demandé de m'écrire pour me dire ce qui vous intéressait le plus dans les jeux : intérêt, graphismes, plates-formes ou jeux de rôles... Vous m'en avez bien sûr envoyé, mais j'attends d'en avoir plein ma piaule, pour que tous les avis soient réunis, et que l'on puisse en débattre. Allez... Je vous laisse encore un mois de réflexion. Aujourd'hui, je vais tâcher de répondre à toutes les petites questions qui vous tracassent, du genre DBZ, 32X/Saturn, ou encore à propos des tests de consoles 8 bits. Maintenant, la parole (ou plutôt le stylo) est à vous !***

Stéphane DA CRUZ

Le candidat numéro un est Michaël, de Rosny-sous-Bois.

*Salut très cher Schmürz,*
*Cela fait maintenant pratiquement deux ans que je suis abonné à ton superbe journal qui, à mes yeux, me semble le plus sincère.*
*D'ailleurs, je t'ai déjà écrit dans le numéro du mois de juin dernier, à propos du Mega-CD. Mais cette fois-ci, j'aimerais te poser quelques questions à propos de la Megadrive 32X. Les voici :*
*1) La 32X couplée du Mega CD sera-t-elle capable de lire des photos sur CD, ainsi que des petits films (puisque les images de la 32X sont d'une qualité VHS), comme peut le faire l'Amiga CD 32 bits ?*
La 32X n'étant pas équipée d'un lecteur CD, elle n'est pas impliquée ici. Mais, le Mega CD seul a quelques capacités. Malheureusement, il n'a pas celle de lire des photos (car il n'est pas équipé du standard Kodak), ni de lire des films. Car pour ce faire, il faut une carte bien spéciale, la MPEG, que le Mega-CD ne possède pas contrairement à l'Amiga CD 32 bit.
*2) Les différences entre la 32X et la Saturn sont-elles grandes ?*
La principale différence entre la Megadrive 32X et la Saturn tient surtout au fait que la MD 32X ne possède pas de processeur graphique spécifique. La Saturn est un ensemble beaucoup plus homogène que ne l'est la 32X. N'oublions pas que celle-ci est une extension, et que malgré ses bonnes spécificités techniques, elle n'est pas à la hauteur de la Saturn. Jetons un œil sur les capacités de cette dernière pour nous le prouver. 16 millions de couleurs affichables simultanément (contre 32 000 à la 32X), une capacité de gestion de 300 000 polygones/seconde (contre 50 000 à la 32X), un DSP 24 bits, et une multitude d'effets spéciaux possibles sont les preuves indéniables que la Saturn est supérieure à la 32X. En plus, mais ce n'est pas dispo pour le moment, il existera pour celle-ci une option avec la carte MPEG.
*3) Peux-tu m'expliquer exactement ce qu'est le multimédia ?*
Ce terme, très à la mode en ce moment, se comprend aisément si on le décompose. Il désigne le regroupement en une seule émission de TOUS les moyens de communication écrits, visuels et sonores. Imaginez que vous puissiez avoir accès à toutes les sources d'informations (reportages écrits ou photographiques, émissions radiophoniques ou télévisuelles, et même depuis peu éditions de magazines généralistes ou spécialisés et autres encyclopédies) par l'intermédiaire d'UN SEUL standard de transmission (PC ou console) et d'un moniteur. On imagine aisément les retombées ludiques, éducatives et culturelles que cette nouvelle forme de communication aura dans les années à venir. Par exemple, plus besoin de se déplacer pour rencontrer la Joconde ou visiter les Châteaux de la Loire. Un CD-Rom, une bécane puissante et un écran et le dépaysement est assuré ! En fait, le terme "multimédia" semble assez approprié puisqu'il désigne les "médias multipes". Attention, il ne faut pas confondre "multimédia" avec un autre terme tout aussi dans le vent, j'ai nommé "l"interactivité". Et Dieu sait que la confusion est facile, d'autant que les supports de retransmission sont presque toujours les mêmes (une bécane et un écran) ! L'interactivité désigne, elle, la possibilité de pouvoir "interagir", d'intervenir donc, sur un spectacle, un jeu, une émission, du télé-achat et, par là, de changer le développement de ce qui est à la base proposé. Le jeu sur consoles est déjà un tantinet interactif, même si les changements que vous opérez restent minimes puisque le jeu est déjà programmé. En bref, le multimédia vous permet juste de "consulter" des "données" visuelles et sonores en vous déplaçant dans les menus offerts (mais c'est déjà énorme), tandis que l'interactivité vous offre l'opportunité d'agir et de modifier le cours des choses. Une dernière précision : le multimédia utilise plutôt un moniteur compatible PC ou Macintosh comme écran alors que l'interactivité est plus orientée moniteur-TV.
*4) Si le Mega-CD est capable de lire les CD graphics, pourquoi ne peut-il pas lire les photos sur CD ?*
Tout simplement parce que le Mega CD contient le système CD+G, mais pas le standard Kodak. Pour ceux qui ne connaissent pas, le CD+G permet de lire les CD audio et les images qu'ils contiennent parfois. Mais ceux-ci n'existent pas en France.
*5) D'après toi, vaut-il mieux attendre la sortie de la Saturn, ou se précipiter sur la 32X (d'après X magasins, il n'y aura pas énormément de jeux sur la 32X, et la Saturn semblerait bien plus prometteuse) ?*
Les spécificités techniques de la Saturn lui donnent indéniablement l'avantage sur la 32X. Mais tout dépend de ta patience. Pourras-tu attendre presque un an pour jouer sur 32 bits ?

*Je te remercie d'avance, et par pitié, essaye de publier ma lettre ou au moins de me répondre, car je commence à en avoir un peu marre d'écrire tout le temps la même chose... (cela fait au moins 8 fois que j'essaie de t'écrire). Merci Schmürz, et à bientôt je l'espère, dans ton fantastique journal.*
Je sais, j'ai affiché toutes tes lettres sur le mur. Il est comme neuf.

Le second candidat est Guillaume, 9 ans, de Pont-à-Mousson.

*Cher Schmürz,*
*1) Je viens d'avoir une Game Gear pour Noël*

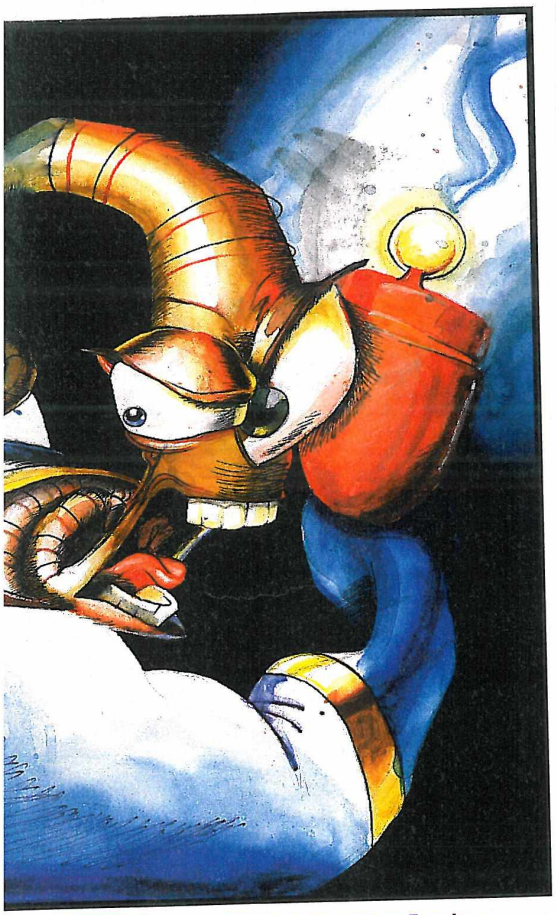
## ..."Peux-tu m'expliquer ex

*et je trouve que vous ne parlez pas assez de cette console et de ses jeux ; vous parlez beaucoup plus de la Megadrive et du Mega-CD.*

C'est vrai, et beaucoup d'entre vous nous demandent pourquoi la GG et la MS se font rares. C'est tout simplement une question d'actualité. Elle est très chargée sur Megadrive et Mega-CD, ce qui n'est pas le cas pour les 8 bits. Ce n'est pas pour ça qu'on les oublie.

*2) Dragon Ball Z sortira-t-il un jour sur Game Gear ?*

Malheureusement pour toi et les autres possesseurs de portables, DBZ à notre connaissance n'est pas prévu. Les jeux d'arts martiaux se font rares sur cette console. Ceci est probablement dû



BANDAI

**Eric LEBRUN de Neuville en Ferrain a gagné un jeu offert par BANDAÏ. Bravo également à Stéphane DA CRUZ, les vers de terre sont à l'honneur ! À vos pinceaux!**

(entre autres) au peu de combinaisons possibles avec les commandes.

*J'espère que tu publieras ma lettre.*

*Guillaume.*

*P.S. : Ton mag est super génial, et tout et tout.*

... et merci et merci.

Baptiste est notre candidat suivant.

*Messieurs,*

*Je suis Baptiste Cordeil, vous m'avez publié dans les Megaforce 7, 8, 10, 11, 13, 15, et puis... dans le n° 16 vous en avez publié (des adolescents) dont les scores étaient inférieurs aux miens... Peu importe. Mais vous m'avez arnaqué, ainsi que bien d'autres personnes, pour vous faire de l'argent sur la "tête" des personnes en question. Vous rendez-vous compte que ces jeux, sous l'effet des clignotants et des musiques hyper stressantes, peuvent provoquer des crises d'épilepsie ou bien pire ! Des folies ! Il arrive même que des enfants ou des grandes personnes pleurent devant ces horribles jeux à cause du stress. Que ressentirez-vous si, dans quelques années, des milliers d'enfants et d'adultes qui étaient "accros" se faisaient interner ? J'attends votre réponse et vous en remercie par avance.*

Pourquoi attendre plusieurs années ? On peut très bien te faire interner tout de suite. Et les jeux vidéo, parfaitement inoffensifs, n'y seront pour rien.

On retrouve Sparkster, sur le 36 15 Megaforce.

*1) Où trouver le CD Musical de Super Street Fighter II ? Et si possible en VPC ?*

Si les images ne te suffisent pas, tu peux trouver plusieurs versions de ce CD au magasin Tonkam, 29 rue Keller, 75011 Paris (Tél : 1-47-00-78-38). Et si tu ne peux pas te déplacer, apprends que Tonkam vend par correspondance.

*2) À quand la Saturn française ?*

On devrait pouvoir la découvrir vers septembre 95.

Le candidat suivant est une candidate. Voici Amina, de Djibouti.

*Salut à toi, ô Schmürz !*

*Eh bien oui ! J'ai pris mon courage à deux mains et je t'écris de 7 000 km. Eh oui, j'habite à Djibouti, qui se trouve dans la corne est de l'Afrique. Tu vois, là aussi on reçoit ton mag. Cela fait bientôt 10 mois que j'ai découvert ton mag. Étant donné que je travaille, je peux m'acheter les jeux que je désire, grâce d'ailleurs aux conseils fort utiles de Megaforce. Bon, passons maintenant à autre chose. Voici mes questions :*

*1) Pourquoi des mots anglophones sont-ils utilisés à tout bout de champ (ex : preview) ? Cela serait-il dû à ce phénomène de mode qui veut que pour être dans le coup et branché de nos jours, il vaut mieux utiliser la langue anglaise. Pourquoi ne pas utiliser des mots ou termes bien français ?*

C'est une question d'habitude... Au début de la micro-informatique toutes les informations venaient des Etats-Unis ou d'Angleterre avec bien évidemment les termes anglais. Le français a mis du temps à trouver de nouveaux mots. Ces mots, lorsqu'ils existent, sont souvent ridicules. "Sprite" par exemple devient "lutin". Personnellement, nous préfèrons employer le terme anglais qui nous paraît plus précis. D'autre part, les mots anglais sont souvent plus courts que leurs équivalents en français, Avant-première pour Preview, et donc plus faciles à utiliser pour les rubriquages par exemple. Enfin, n'emploie-tu pas toi-même le mot week-end au lieu de "fin de semaine". CQFD.

*2) En voulant m'inscrire au "Club Sega", j'ai eu la désagréable surprise de constater que les offres d'abonnement étaient exclusivement réservées à la France métropolitaine. Je comprends que le coût n'est pas le même entre la France et l'étranger. Pourquoi, dans ce cas, ne pas augmenter le prix de l'adhésion ? Pourquoi mettre à l'écart les segamaniaques de l'étranger ?*

Tu as donné la réponse. Il s'agit d'une part d'une question financière, car se faire payer à chaque fois en monnaie étrangère, ce n'est pas toujours facile. De plus, les envois sont plus chers, et compliqués par les problèmes de douane et toute la partie administrative.

*3) Ne penses-tu pas que la sortie de la nouvelle console 32X est bien trop tardive. Quand on connaît l'arrivée prochaine sur le marché de la Saturn, qui a des capacités bien supérieures. La sortie prochaine de la Saturn ne sera-t-elle pas fatale à la 32X, les éditeurs de jeux se concentrant sur la mise sur le marché de jeux destinés à la Saturn, qui pourraient s'avérer plus rentables ?*

Cela a été un grand sujet de discussion. Ceci-dit, la 32X a presqu'un an pour s'implanter. En plus, lorsqu'on voit le nombre de soft prévus pour cette console qui étaient exposés à Las Vegas, on s'aperçoit vite que Sega et les éditeurs veulent y croire. Economiquement je vous rappelle de plus que la Saturn coûtera aux alentours des 3000 francs, ce qui n'est pas le cas de la 32X. Du coup, le nombre de machines disponibles sera supérieur, d'où une espérance de vente de softs supérieure. Sinon, ils n'investiraient pas. Cependant, lorsque la Saturn sortira, tous les regards se tourneront probablement vers elle. Ce qui est normal à la sortie d'une console. Et en outre, la 32X vous permet de l'attendre.

*Bon à part ça, je dois tout de même te dire que ton mag est vraiment génial. Je ne t'envoie pas de dessin, car je ne sais pas du tout dessiner. En espérant être publiée, je te fais de gros bisous.*

*Amina.*

(Un peu rouge) Je te remercie pour ton courrier, et espère avoir répondu à toutes tes questions.

N'oubliez pas que je vous attends pour taper une petite discussion sur le 36 15 Megaforce, et que vos impressions sur les jeux sont toujours les bienvenues.

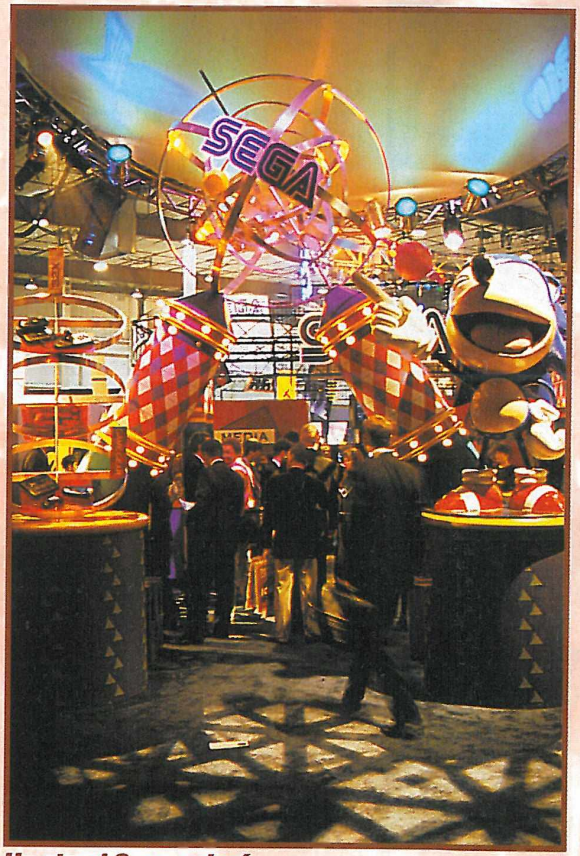
**actement ce qu'est le multimédia ?"...**

# CES LAS VEGAS REPORTAGE



# à rien

**Comme nous vous l'avions annoncé, le Consumer Electronic Show, alias CES, s'est déroulé à Las Vegas du 6 au 9 janvier dernier. Tous les grands étaient présents (excepté Sony, Psygnosis et quelques autres), et c'est donc le lieu où tous les professionnels se retrouvent. Échanges d'impressions, d'informations, nouveautés et petits secrets sont le lot quotidien du visiteur. Megaforce y était donc. On n'allait pas laisser passer une telle occasion de découvrir ce que nous réservait l'année 1995. Nous avons donc fouiné de tous les côtés. De stand en stand, nous avons glané des news sur les nouveautés jeux et consoles . Non sans difficultés toutefois, car certains stands sont gardés jalousement des regards indiscrets, et il faut souvent ruser pour passer les barrages. Mais la foi soulève des montagnes, et ce que nous voulions, nous l'avons obtenu. Malheureusement, le salon n'a pas tenu toutes ses promesses. Si Sega, après son absence de Chicago, était présent avec ses concurrents, on est un peu restés sur notre faim. Car des nouveautés, on en a vu, mais on a pu regretter quelques grandes absences, dont celle de la Saturn. En fait, tous les regards étaient déjà tournés vers l'E3 (l'Electronic Entertainment Expo qui sera le grand concurrent du CES) de Los Angeles, qui est attendu avec impatience par toute la profession.**




*Un stand Sega coloré...*

Plusieurs centaines de milliers de visiteurs ont sillonné les couloirs du CES, tous plus avides les uns que les autres de surprises. C'est pourquoi on pouvait voir de tous les côtés des yeux écarquillés, et parfois émerveillés, qui semblaient dire "Les nouveautés, c'est où ?". Mais en fait de nouveautés, bon nombre d'entre nous sont restés sur leur faim.

## DU RÉCHAUFFÉ

Tout le monde les attendait, et personne ne les a vraiment vues. La PlayStation de Sony et surtout la Saturn de Sega ont été les deux grandes absentes remarquées du salon. Déjà sur le marché japonais où elles font un malheur, les deux grands géants ne les ont pas présentées. Pourquoi ? Plusieurs raisons peuvent être avancées. Mais la réponse la plus probable est sûrement liée à la date. Prévues pour être mises sur le marché américain dans quelques mois, il est peut-être trop tôt selon eux pour les présenter dès maintenant. C'est la raison pour laquelle beaucoup ont les yeux braqués sur l'E3 de Los Angeles. Ce prochain salon sera sûrement l'occasion rêvée de dévoiler les nouvelles machines. Le seul à ne pas avoir attendu cette échéance est Nintendo, qui a présenté son Virtual Boy. Par contre, nulle trace de l'Ultra 64. Stand Nintendo assez pauvre d'ailleurs, puisqu'excepté le VB,

© Disney

# l'ouest le nouveau !

rien de bien génial à voir. Juste quelques softs (dont FX Fighter et Star Fox 2) qui n'ont pas fait sauter de joie les visiteurs et joueurs que nous sommes. En fait, et ce fut l'une des caractéristiques de ce CES, la plupart des softs qui nous ont été présentés étaient déjà connus. Par exemple, sur le stand Sega, les jeux que l'on pouvait voir sur Megadrive 32X étaient surtout Star Wars Arcade, Doom, ou encore Virtua Racing Deluxe. D'autres étaient bien sûr accessibles comme Metal Head ou Cosmic Carnage mais, même s'ils ne sont pas encore sortis en France, il y a maintenant un bon moment qu'on vous en parle, et qu'on vous les a montrés. Et Sega n'est qu'un exemple. Las Vegas, malgré les quelques nouveautés, sentait donc le réchauffé.

## LE DÉNOUEMENT EST PROCHE

En fait, et vous devez le sentir, depuis un an ou deux le marché tourne en rond. Les constructeurs promettent des consoles, mais rien ne vient soulager notre envie de jouer. Les joueurs, lassés d'attendre et de jouer sur les mêmes formats, ont alors boudé le marché. Ceci explique donc la stagnation constatée depuis quelque temps. Mais les choses semblent s'agiter. Le milieu des professionnels de la console sent le vent venir. En fait, il s'agit d'ouragans. Ceux-ci ont pour nom Saturn, PlayStation (ou PSX), Ultra 64 et Pippin. Le premier, vous le connaissez, il s'agit de la console 32 bits CD-Rom de Sega, tout comme la PSX. L'Ultra 64 vous est également connue, puisque c'est la console 64 bits (cartouche) que voudrait lancer Nintendo. Par contre, la Pippin vous est peut-être moins familière. C'est un accord entre Bandaï, l'ancien distributeur en France de Nintendo et détenteur des droits de jeux vidéo DBZ et, d'autre part, la firme Apple. Ce projet est encore loin d'aboutir, mais la technologie du Macintosh et de son processeur PowerPC risque de donner une belle machine. Voilà les quatre principaux acteurs qui risquent de faire vivre le marché dans les années à venir. La question que beaucoup se posent est : "Laquelle va l'emporter ?". Le grand duel opposera probablement Sega et Sony dans un premier temps, car leurs consoles seront les deux premières sur le marché, et leurs dates de sortie sont approximativement les mêmes. Les capacités technologiques de ces deux monstres étant à peu de choses près les mêmes, la différence se fera donc sur le soft. Et Sony mise gros sur ce point. Considérant que son seul nom ne suffit pas à vendre, Steve Race, tout nouveau président de Sony Computer Entertainment of America, a annoncé au début du CES que la firme avait signé une centaine d'accords avec des éditeurs tiers. Beaucoup de professionnels se demandent alors comment Sega va gérer ce nouveau conccurent, et quelles décisions vont être prises afin d'imposer la Saturn sur le marché des 32 bits. C'est donc le calme avant la tempête, car les mois qui vont suivre risquent de voir une restructuration du marché des jeux vidéos, avec une répartition des rôles et des pouvoirs.

## DU BON ET DU MOINS BON

Las Vegas n'a pas uniquement été le lieu de spéculations sur l'avenir, et de signatures d'accords. Car l'important, c'est également le jeu lui-même. Et si les nouveautés hardware ont été rares, les nouveautés software ont, elles, été plus nombreuses. Ainsi, on a pu assister au grand retour en force des jeux éducatifs, largement présents sur le stand Sega. Ce domaine connaît une expansion assez surprenante. Certains éditeurs et programmeurs ont ainsi créé des labels : Digital Pictures a créé Digital Kids, et Sega a donné naissance depuis quelques mois au Sega Club, qui propose des jeux "éducatifs". Cela peut paraître étonnant, quand on sait que ce type de softs a souvent été considéré comme un mythe, et qu'on lui a toujours reproché son manque d'attraction ludique. Il faut croire que certains ont trouvé la formule... On a pu assister également à une croissance du nombre de softs utilisant la digitalisation d'images filmées, due essentielement à l'expansion du format CD-Rom. Il faut ensuite voir l'intérêt du jeu. Justement, c'est sur ce point que nous allons arriver. Il semble que les éditeurs et programmeurs peinent à se renouveler, car l'originalité n'a pas été frappante dans l'ensemble des productions que nous avons pu voir. Ce n'est bien sûr pas une généralité, mais il faut quand même avouer que les jeux de plates-formes, de combat et de baston sont toujours aussi nombreux et continuent à prendre le dessus. Sans compter les suites, les nombreux achats de licences... C'est pourquoi on aimerait bien voir un peu plus de RPG ou de jeux d'aventure peupler nos consoles. Mais ne paniquez pas tout de suite. Ce salon a dévoilé de bons et beaux, voire d'excellents produits. Par exemple, Rocket Boy, sur 32X CD, ou Lufia sur Megadrive nous ont tout l'air d'être de futurs grands jeux. Allez, on va plutôt vous les montrer.

*Virtua Fighter 2 sur arcade.*

# CES LAS VEGAS REPORTAGE

**Je ne vais pas vous narrer une nouvelle fois l'histoire de Sega. Vous la connaissez par cœur. Mais connaissez-vous le projet Neptune ? Aaaaah... Je savais bien que je vous bloquerais. Neptune est un ensemble 16 bits et 32 bits qui sera commercialisé à un prix inférieur à 200$ (soit 1 100 francs). Cette machine contient donc un système Megadrive et un système 32X. Cette console du genre MultiMega sera sur le marché US vers la fin 95. Mais aucune nouvelle pour la France. Côté Saturn, pas d'inquiétude. Sega vient de signer un accord avec Softimage, qui aura l'exclu du développement 3D sur Saturn. Console qui se porte bien d'ailleurs, car 500 000 exemplaires ont été vendus au Japon, et 1,4 million de commandes ont été enregistrées. Tout roule !**

## CHAOTIX

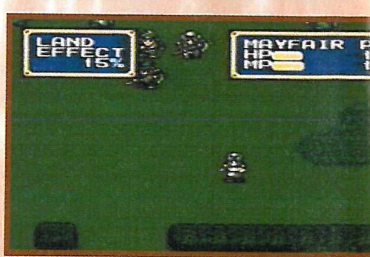
*32X / Disponibilité : Printemps 95*

La descendance de Sonic est assurée ! Chaotix sonne vaguement comme Chaos, ce qui nous fait inévitablement penser aux émeraudes tant convoitées par le Dr Robotnik. Charmee Bee, Mighty le tatou et Knuckles, que vous connaissez déjà, vont entamer un périple à travers un parc à thème très inspiré des aventures du hérisson bleu, et dans lequel ils devront annihiler le docteur maléfique. Bénéficiant des mêmes qualités que la série des Sonic, ajoutées à celles de la 32X, le jeu promet d'être speed. Cinq niveaux plus trois manches bonus sont au programme de ce jeu d'action. Ce jeu en 3D et son style prenant se jouera en plus à deux. On espère simplement qu'il sera aussi bon que Sonic avait pu l'être à sa sortie sur Megadrive.

## MOTHERBASE

*32X / Disponibilité : Mars 95*

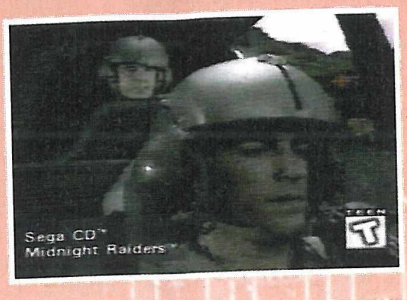
La base de maman ? Il semble bien que ce soit le titre de ce soft 32X. Du genre Shoot'em up, Motherbase vous emmène dans l'espace, pour affronter les aliens. Ouais, c'est original... Dans ce jeu entièrement en 3D polygonale, avec une vue du genre "Sonic Arcade", vous devrez abattre les vaisseaux ennemis, et les aliens aux allures d'insectes. Attention ! Dans l'espace, personne ne pourra entendre vos cris horrifiés !



© Disney

# MIDNIGHT RAIDERS

***32X CD / MEGA CD / Disponibilité : fin 95***




Midnight Raiders est un soft utilisant le système Tru Video, rendu possible grâce à la combinaison de la 32X et du Mega-CD. Ce jeu vous mettra dans la peau d'un pilote d'hélicoptère. Vous dirigerez un appareil de type AH-64 Apache Attack, et votre place sera donc dans le cockpit. Cela vous permettra alors d'assister de manière réaliste aux combats (logique). L'action omniprésente des combats aériens sera complétée par des séquences du genre aventure. C'est là que vous pourrez vous rendre compte si vous possédez les qualités nécessaires pour être un bon pilote. Midnight Raiders devrait être disponible à la fin de l'hiver.

# WILD WOODY

***MEGA-CD / Disponibilité : Printemps 95***

Woody est un personnage pas comme les autres. Il est... différent. C'est un stylo. Afin d'assembler les pièces d'une relique magique, il va devoir traverser une dizaine de niveaux, peuplés d'adversaires coriaces. Un philosophe a dit un jour que l'écriture était une des plus puissantes armes qui soit. Ce n'est pas Woody qui va le contredire, puisqu'il devra scribouiller tous ses ennemis s'il désire s'en débarrasser. Bourré d'originalités, Wild Woody est plein de 3D Motion Picture et de manches bonus. Il est prévu pour un seul joueur.

# SHINING FORCE

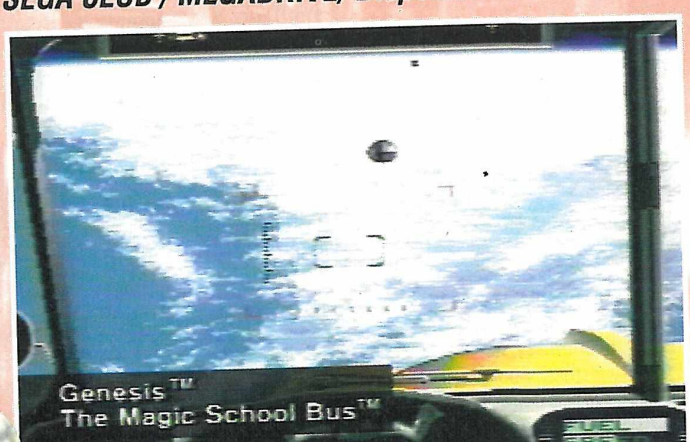
***MEGA-CD / Disponibilité : Printemps 95***

Le soft qui vous a fait aimer ou découvrir les jeux de rôles a enfin sa place sur Mega-CD. On ne peut pas dire qu'il souffre de la concurrence sur ce support. Vous incarnez le Prince Nick of Cypress, accompagné de ses amis. Tous ont en eux un pouvoir spécial : le "Shining Force". Votre mission sera de débarrasser la terre du roi Iom et de son armée. Plus de cinquante combats, et seize personnages différents sont présents dans cette célèbre épopée, que nous avons plaisir à retrouver.

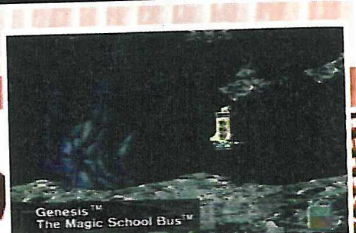


# SCHOLASTIC'S THE MAGIC SCHOOL BUS

***SEGA CLUB / MEGADRIVE/ Disponibilité : N.C.***



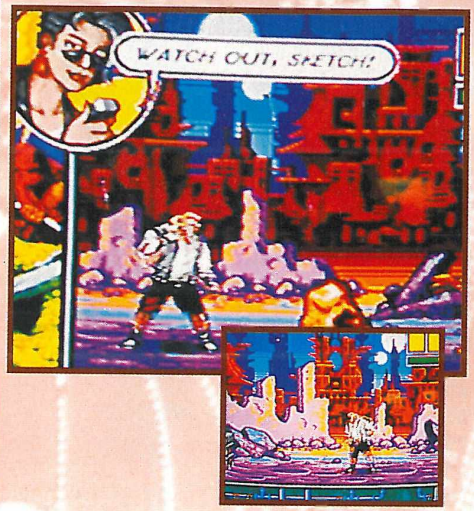

Ce jeu du genre éducatif est extrait d'une série américaine très populaire à la télévision. Elle mettra en scène une professeur, Ms Frizzle, et ses élèves. Chacun des bambins aura une planète à étudier, et voyagera sur chacune avec le fameux bus scolaire jaune. Une fois sur place, il faudra prendre des photos des objets rencontrés, et éviter les astéroïdes. Ça peut-être, sympa.



# CES LAS VEGAS REPORTAGE

## COMIX ZONE

*MEGADRIVE / Disponibilité : printemps 95*




Les comics sont de nouveau à l'honneur. Votre personnage évoluera dans les pages de la BD, de case en case. Accompagné de votre rat domestique (non, vous n'êtes pas un punk) Roadkill, vous devrez parcourir les pages en éliminant tous les ennemis qui se présenteront à vous. Pour cela, il vous faudra utiliser vos techniques d'arts martiaux. Votre objectif : éliminer Mortus, la main qui dessine vos ennemis. Ce Beat'em Up tire toute son originalité de son principe issu des Comics. En outre, chaque personnage s'exprimera à travers une petite bulle façon BD. Original, non ?

## FAHRENHEIT

*32X CD / MEGA CD*
*Disponibilité : printemps 95*

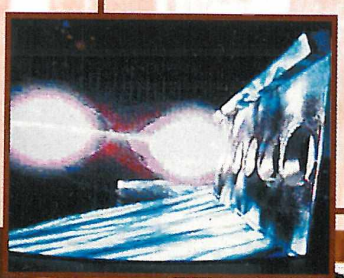
Si vous avez quelques souvenirs de vos cours de physique, vous devez savoir que Fahrenheit désigne une unité de mesure de la température. Quand on sait que les personnages principaux de ce jeu sont des pompiers, c'est tout-à-fait normal. Pour la première fois, ces héros du quotidien sont à l'honneur sur consoles. Et vous allez devoir vous associer à eux, pour sauver des vies humaines. Vous aurez trois

grandes interventions à faire : la première dans une maison enflammée (évidement, car sinon on ne serait pas là), un hotel embrasé et une université. Entièrement en Tru Video, pour mieux vous plonger dans la fournaise, Fahrenheit promet d'être le titre le plus chaud de la saison.

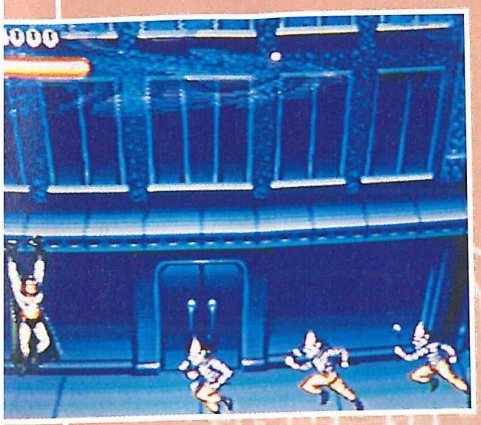
## SURGICAL STRIKE

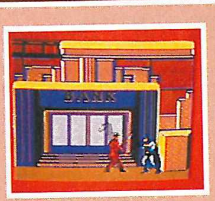
*32X CD / MEGA CD / Disponibilité : printemps 95*

Un jeu qui est plutôt d'actualité débarque sur 32X CD. Surgical Strike vous propose de combattre des terroristes. Sympa, non ? En tant qu'agent de la Strike Team, il sera de votre responsabilité de stopper la prolifération des réseaux de terroristes qui sèment la panique dans votre ville. Si vous disposez de tous les meilleurs équipements qu'il soit possible de posséder, vous aurez quand même besoin d'énormément de courage. Vous devrez également être capable de prendre des décisions rapidement, sinon vous courrez droit à la morgue. Ce jeu, intégralement constitué d'images en Tru Video, promet d'être bourré d'action.



# THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN





***GAME GEAR***

***MEGADRIVE / GAME GEAR***
***Disponibilité : printemps 95***

Gotham City vit sous la terreur ! Une bande maléfique règne sur la ville : The Joker, Scarecrow, Mad Hatter et Two Face. Tous sont dirigés par Mr Freeze. Les seules personnes à pouvoir stopper cette escalade sont Batman et Robin, les deux super-héros. Ce jeu d'action/aventure aventures a été conçu par le même animateur que la série TV, ce qui peut laisser espérer quelques bonnes choses. De plus, ce soft pourra se jouer à deux. Bourré de sprites du genre "3D" et d'effets spéciaux, ce jeu devrait bien donner (ou du moins on l'espère).

***MEGADRIVE***

# CRYSTAL'S PONY TALE

***SEGA CLUB / MEGADRIVE / Disponibilité :***

Tout à fait dans l'esprit Bisounours et compagnie, ce jeu de plates-formes n'est que douceur et amour (coooool !). Crystal's Pony Tale, qui s'adresse plutôt aux petites filles du genre 4-7 ans, met en scène un poney (Crystal), dont les amis ont été faits prisonniers. Le joueur ou la joueuse traversera donc des champs de fleurs, de sombres forêts et des grottes mystérieuses (7 niveaux)... Ce soft contient également une petite part de réflexion, puisqu'il y aura des énigmes à résoudre ou des ponts à construire. Pour achever tout ça, les joueuses pourront même colorier Crystal à leur goût.

# ETERNAL CHAMPIONS
## CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

***MEGA CD/ Disponibilité : N.C.***

Ce soft, dont la sortie est en cours, est promis à un grand avenir. Pourquoi ? Parce qu'à côté de lui, Mortal Kombat fait figure de jeu pacifiste. Vous devrez éclater tous vos adversaires au cours de nombreux tournois afin de pouvoir affronter le boss final. Vingt-quatre combattants sont réunis sur ce CD, qui compte également de nombreuses séquences d'animation. Prévu pour un ou deux joueurs, Eternal Champions (etc...) a conservé les ingrédients qui ont fait sa réussite : coups spéciaux, combinaisons... À surveiller de près.

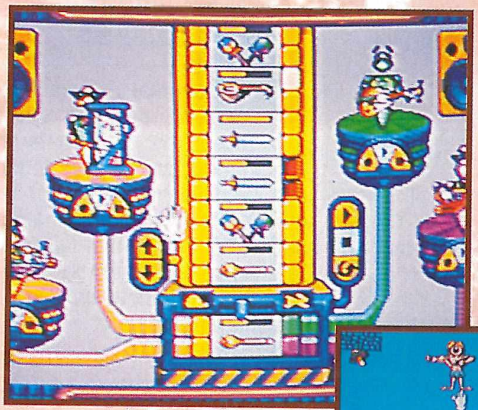
Ouah !!! Du sang ! C'est dément ! Plus ça va , plus on nous balance des jeux version hémoglobine. Maintenant, c'est Eternal Champions qui va nous en donner. Mais bon, au bout d'un moment, ça commence à gonfler. Faut pas nous prendre pour des débiles. C'est pas parce que ça va saigner qu'on va adorer. C'est un peu facile, quand même. Moi, je vous le dis, bientôt, on va nous ressortir un jeu de merde du style Double Dragon III, on va y mettre du sang, et l'éditeur se dira "Ah ! Les ~~cons~~ bonnes poires, il vont acheter." Eh bien, non ! Faut pas nous prendre pour des glands. Messieurs, il faudra trouver autre chose, par Belzébuth.

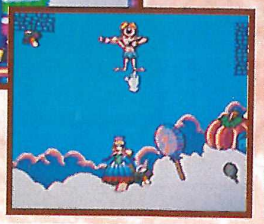
Signé : BAD BRAIN

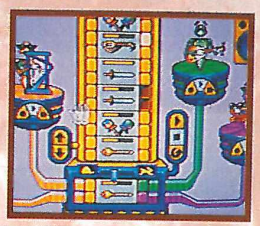
# CES LAS VEGAS REPORTAGE

## WACKY WORLDS

*SEGA CLUB / MEGADRIVE / Disponibilité : N.C.*







Cette cartouche s'adresse aux plus jeunes d'entre vous, puisqu'elle concerne les 5-11 ans. Elle permet aux tout petits de créer des mondes interactifs, avec les personnages et couleurs de son choix. Le tout étant possible à animer. Ils peuvent en plus ajouter des musiques et des sons disponibles sur cette cartouche. Enfin, sachez que ce soft est prévu pour fonctionner avec manette ou avec souris. Et devinez qui aide nos petites têtes blondes dans ce jeu ? Sonic, bien sûr.

## BREVES DE CASINO

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

**Connaissez-vous cet animal qui ne peut pas résister à l'appel des tables de jeu ? Il s'appelle J'm Destroy, et son manque de résistance lui a valu de perdre une belle petite somme. Ce n'est pas comme moi, qui me suis rempli les poches. Mais ne vous inquiétez pas pour Destroy. Après une période dépressive, et une cure de désintoxication, il a pu reprendre le cours "normal" de sa vie.**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

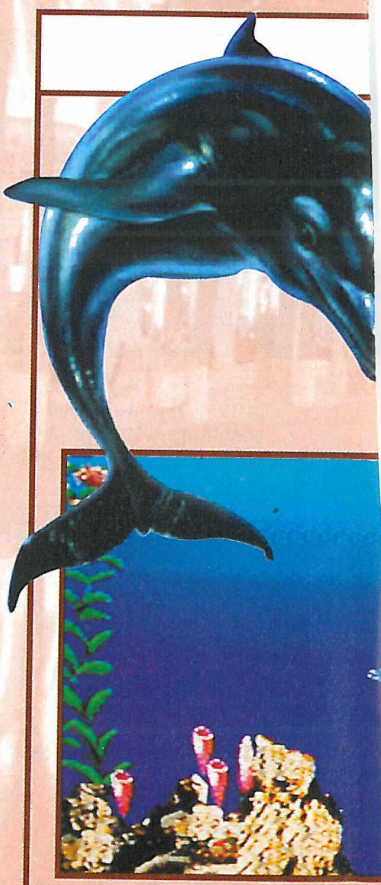
**Sony est fairplay ! Le hasard a voulu que Sega et Sony louent chacun une suite dans le même hôtel, le Tropicana. Jusque là, rien de bien fabuleux. Sauf que dans le hall de l'hôtel siégaient des banderoles avec le slogan : "Sony welcomes Sega". Slogan qui était également repris sur les badges des hôtesses Sony. Alors, fairplay ou ironie ?**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

## TEMPO JR

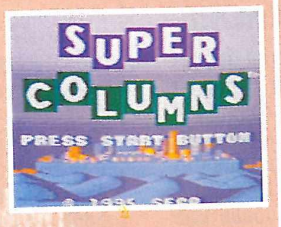
*SEGA CLUB / GAME GEAR*
*Disponibilité : N.C.*

Tempo, une des futures stars de Sega sur 32X s'adapte lui aussi aux plus petits. La petite sauterelle vit sur la planète Rythmia, et est une fêlée de musique. C'est pourquoi elle ne se nourrit exclusivement que de K7 et CD, sources de vie sur la planète. Tout irait pour le mieux s'il n'y avait King Dirge, un esprit malin qui s'est juré de voler toutes les musiques de Rythmia. Tempo va donc devoir se servir des CD et K7 pour se défendre, et éliminer le malfaisant (à ne pas confondre avec un mâle faisan). Au total, cinq niveaux d'un rythme infernal, au cours desquels Tempo devra vaincre les ennemis, s'il veut sauver la planète.



## SUPER COLUMNS

***GAME GEAR / Disponibilité : Mars 95***

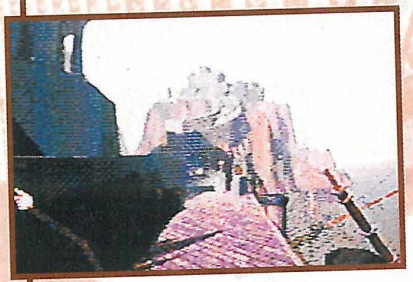


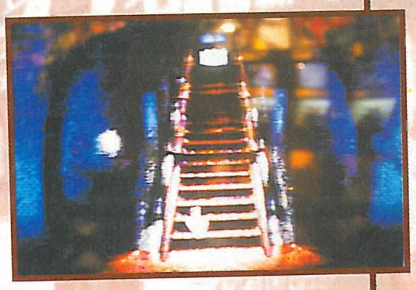
Quoi, vous ne connaissez pas Columns ? Le jeu de puzzle de Sega ? Si vous assez envie de le découvrir, c'est le moment de sauter sur Super Columns. Le principe est d'emboîter des émeraudes de couleurs différentes, afin de les faire disparaître de l'écran. Vous pourrez même voir des bombes apparaître, ou des émeraudes magiques pour plus de fun.

## MYST

***MEGA-CD / Disponibilité : Printemps 95***

Le jeu qui a fait un malheur sur PC va connaître les joies de la console. Ce fantastique jeu d'aventure vous poussera jusqu'à vos limites. Vous devrez fouiller une île de fond en comble. mais pas n'importe laquelle, puisque celle-ci est entourée de magie. Laissez votre imagination travailler, et visitez cette île mystérieuse, où chaque morceau de roc, chaque feuille de papier et chaque bruit peut contenir un message, et vous aider à résoudre la grande énigme.





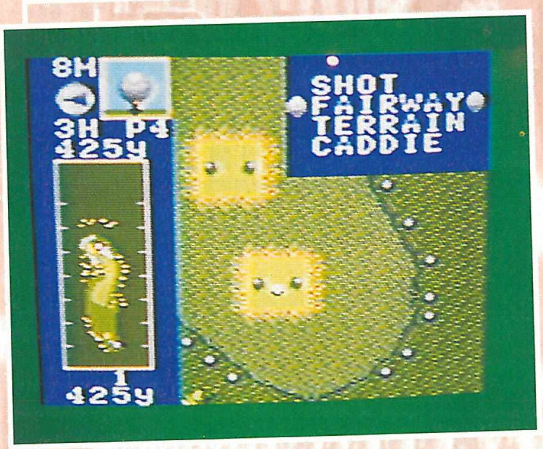
## ECCO JR

***SEGA CLUB / MEGADRIVE/ Disponibilité : N.C.***

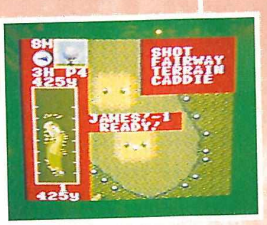
Ecco n'est plus la propriété des plus vieux. Les 4-9 ans ont maintenant la possibilité d'évoluer dans les fonds marins avec le petit dauphin. Tout comme son grand-frère, Ecco Jr séduira par ses sons mystiques, et un tantinet new-age. Il est évident que les épreuves que votre petit dauphin traversera seront moins rudes que celles que l'on peut connaître dans Tides of Time, mais ce soft permettra quand même aux plus jeunes de faire travailler un peu les méninges.

## FRED COUPLES GOLF

***GAME GEAR Disponibilité : N.C.***




Sega fait fructifier ses licences. Celle de Fred Couples n'est pas en reste. Le golfeur s'illustre maintenant sur Game Gear. Vous pourrez l'y affronter, ainsi que de nombreux autres joueurs du PGA, le circuit mondial. Vous visiterez ainsi quatre parcours différents, au travers de quatre modes de jeu, qui ont chacun leurs caractéristiques. Et si vous vous sentez petit joueur, vous pourrez même choisir votre niveau.



# CES LAS VEGAS REPORTAGE

## BREVES DE CASINO

**Comment voulez-vous résister ? Cette charmante demoiselle est extraite de la cassette vidéo Sega. Il semble qu'ils aient trouvé le bon filon, car personne ne pourrait résister à de tels attraits.**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

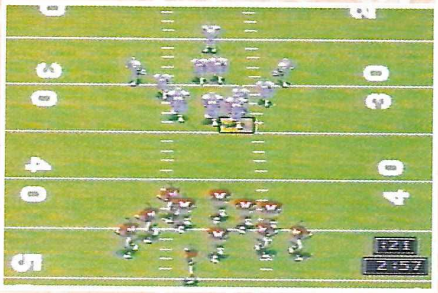
**Les images du GIGN à l'assaut du Boeing d'Air France ont vraiment fait le tour du monde. Et elles ont impressionné. À tel point que Next Generation, un magazine de jeux vidéo US, avait inclus ses images dans la cassette vidéo qui tournait sur son stand. Vive le GIGN !**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

## NFL'95

*MEGADRIVE / Disponibilité : N.C.*

26 équipes de la NFL sont au complet et vous attendent de pied ferme pour aller cartonner les 49ers, 27ème formation de ce championnat. À votre poste de quarterback ou de receiver, vous pourrez choisir vos tactiques et accéder à la finale du Super Bowl. Tout comme ses collègues, NFL'95 propose une vue de derrière, tout ce qu'il y a de plus clas-



sique. Utilisant une nouvelle technique de programmation, ce jeu nous promet des effets sonores et une jouabilité des meilleures. Pour juger, on va peut-être attendre la cartouche.

## NBA ACTION'95
### STARRING DAVID ROBINSON

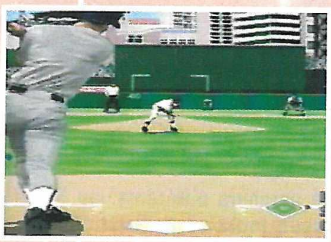
*MEGADRIVE*
*Disponibilité : Mars 95*

Quand je vous disais que les licences marchaient bien du côté de Sega. La preuve : David Robinson a prêté son nom à la société pour permettre la réalisation d'une simulation de basketball.

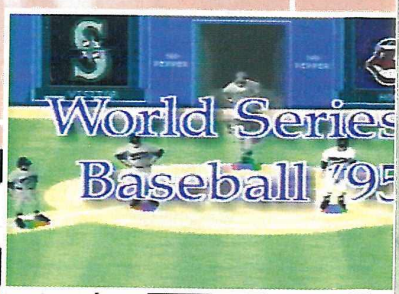
La grande particularité de ce jeu est la vue utilisée. Pas de 3D isométrique ou de vue classique. Cette fois, l'action sera visible de derrière les paniers. Ce soft est une véritable simulation, puisqu'elle vous permet d'adopter votre tactique favorite, de vendre vos joueurs, de les "concevoir" vous-même. Vous serez donc bien équipés pour affronter les play-off et la finale de la NBA, avec les commentaires de Marv Albert.

## WORLD SERIES BASEBALL 95

*MEGADRIVE / Disponibilité : Mars 95*



Il existe aux États-Unis un nombre incalculable de simulation de Baseball. En voici une de plus. Tous les vrais joueurs joueurs de la ligue sont réunis sur cette cartouche de 24 Mb, et vont s'affronter dans les grands stades US. De nouvelles animations ont été ajoutées aux anciennes versions, ainsi que de nouvelles options. On peut trouver ça drôle quand on sait que les véritables joueurs sont en grève depuis des mois.



© Disney

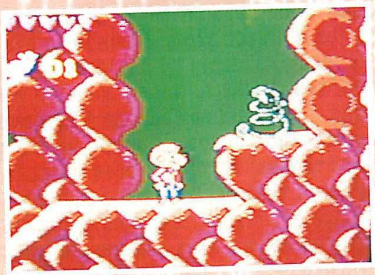
## DISNEY'S BONKERS-WAX UP !

***SEGA CLUB / GAME GEAR***
***Disponibilité : N.C.***

Cette version des aventures de Bonkers D. Bobcat sur Game Gear s'adresse à un public plus jeune (5-10 ans). Suite à un appel téléphonique anonyme, notre petit héros apprend que son ami, Lucky Piquel, a été capturé. Son correspondant lui révèle également qu'il est retenu dans le musée de "Madame Who-Said's", dédié aux toons. Une fois sur place, Bonkers se rend vite compte que c'est elle qui détient son ami. Vous devrez donc traverser les nombreux niveaux de ce jeu de plates-formes afin de délivrer Lucky.

## BERENSTAIN BEARS CAMPING ADVENTURE

***SEGA CLUB***
***MEGADRIVE***
***GAME GEAR***



Pour les 5-10 ans, la famille Berenstain est le compagnon idéal. Cette famille d'ours compte deux oursons. Mais hélas, ils se sont perdus. Le frère et la sœur devront alors traverser cinq niveaux de folie dans la forêt, attraper du poisson, discuter avec les animaux, s'ils veulent retrouver le camp de leurs parents. Berenstain Bears Camping Adventure peut être joué avec le frère ou la sœur, ou bien les deux. Ce soft a reçu une médaille décernée par une assemblée de parents.

## NHL ALL-STAR HOCKEY

***MEGADRIVE***
***Disponibilité : Février 95***

Le jeu le plus populaire de la Megadrive est de retour. Vous allez pouvoir patiner un maximum au cours de matches de hockey sur glace. Vous pourrez choisir entre les 26 équipes de la NHL et disputer un championnat comprenant 84 matches ! Des mises en échec, des tirs façon "slap shot", tous mis en valeur par des sprites de taille, et des animations composées de plus de 1000 images. En tout, 650 joueurs se disputeront la Stanley Cup, aboutissement du championnat. Et pour couronner le tout, on aura même l'occasion d'assister à des bagarres, avec les commentaires enthousiastes de Marv Albert.

## SUPER AFTERBURNER

***32X / Disponibilité : N.C.***

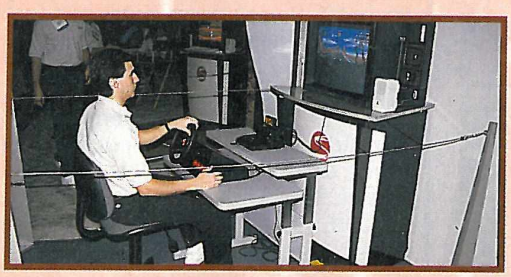
Tout comme Pac Man, il est vieux comme les jeux vidéo, mais il fait toujours parler de lui. Vous l'avez connu en borne d'arcade et en R360, vous y avez joué sur Megadrive, et vous y jouerez sur 32X. Il s'agit de la simulation d'avion Super Afterburner. Imaginez-vous aux commandes d'un F15 Eagle, vous montez dans le cockpit, et vous décollez de votre porte-avions. Vous voilà parti pour une aventure en terre ennemie. Évitez les tirs des ennemis qui arrivent en face de vous et, surtout, méfiez-vous de ceux qui arrivent derrière. Looping, piqués, vrilles, tout y passera, quand vous serez aux commandes de Super Afterburner sur 32X.

## MAIS AUSSI...

Sega sortira également dans quelque temps Ecco The Tides of Times sur Mega-CD. Un peu moins connu que le dauphin, on pourra jouer avec Richard Scarry's Busy Town et Barney's Hide and Seek Game pour les tout petits (3-5 ans). Ces deux softs tourneront sur Megadrive. Enfin, Sega proposera sur Game Gear un jeu du style Trivial Pursuit, Sport Trivia, entièrement dédié au sport.

# CES LAS VEGAS REPORTAGE

**Time est un groupe de communication que vous connaissez probablement. Mais savez-vous que Time Warner Interactive est une association entre trois sociétés : Atari Games, Tengen, et Time Warner Interactive Group ? Cet ensemble a beaucoup travaillé ces derniers mois, et ce n'est pas fini, car une bonne partie des jeux que nous avons pu voir est en cours de développement. Et ce travail s'applique à de nombreux formats : Super Nintendo, Jaguar, PC, et bien sûr Megadrive et Saturn. C'est sur ces deux derniers que nous allons nous attarder.**



*Jouer à VR sur le périphérique ? Ah, non... Jouer avec un périphérique sur Virtua Racing. Ça existe ? Eh oui, on l'a vu sur le CES. C'est vraiment l'arcade à domicile.*

## PRIMAL RAGE

### *MEGADRIVE / Disponibilité : N.C.*

Les dinosaures sont de retour. Non, pas dans la rue, mais sur console. La borne d'Arcade Primal Rage a tellement séduit qu'il a été décidé d'en faire une adaptation sur console. Dont la Megadrive. Le principe du jeu est simple, puisqu'il s'agit de baston. Des dinosaures se tapent dessus, encouragés par les indigènes qui traînaient dans le coin. Un de ses futurs atouts réside dans ses graphismes. Il a l'air d'être beau. Mais il est hélas en cours de développement, et il nous a été impossible de faire un seul combat. Il va falloir patienter quelques mois.

## VIRTUA RACING

### *SATURN / Disponibilité : N.C.*

On se disait bien que Sega n'allait pas laisser sa Saturn sortir sans avoir à son catalogue le célèbre jeu d'arcade Virtua Racing. On avait raison. C'est Time Warner qui nous l'a révélé, et ce ne fut pas vraiment une surprise que de le voir. Mais des surprises, le jeu lui-même nous en a faites. Je vous mets en garde tout de suite. Le jeu est en cours de programmation, et il est loin, très loin, d'être achevé. On a quand même pu tirer quelques clichés, que vous pouvez voir ici. Première surprise : vous aurez la possibilité de sélectionner un véhicule parmi cinq au choix, avec quatre vues chacun (traditionnel). Encore mieux que la version 32X. C'est ainsi que vous pourrez piloter la traditionnelle F1, ou encore deux voitures de type prototype, une autre Formule 1 du genre 1930, et enfin, un... karting. Ouaip ! Alors maintenant que vous savez ça, vous devez vous demander s'il y aura d'autres circuits. La réponse est une nouvelle fois positive. Par contre, on ne peut pas vous dire combien. En effet, au stade de développement du soft, deux parcours ont été faits. Bay Bridge, et... Alpin, un circuit perdu en pleine montagne. C'est tout ce que Time Warner a pu nous dévoiler. Question maniabilité et vitesse, on ne peut pas trop s'avancer, car si les tracés sont finis, et que l'on a pu jouer un peu, les réglages sont loin d'être faits. On essayera de vous le dire plus rapidement.

### J'HALLUCINE !

Ils nous le resservent encore. Et pourquoi pas Virtua Racing sur Game Gear et Master System ? Hein ? C'est comme le reste, du moment que ça marche, on en profite. Alors, soit ils sont tous [redacted] lobotomisés chez Sega, ou alors je suis encore plus con qu'on ne me le dit. Avec Daytona USA qui va sortir sur Saturn, j'vois pas vraiment l'intérêt de sortir VR, qui a des chances d'être moins bon. À moins que ce soit pour exploiter VR à fond ? Ouais, ça doit être une question de fric... Y'en a pas un pour ~~rattraper~~ rattraper l'autre.

Signé : BAD BRAIN

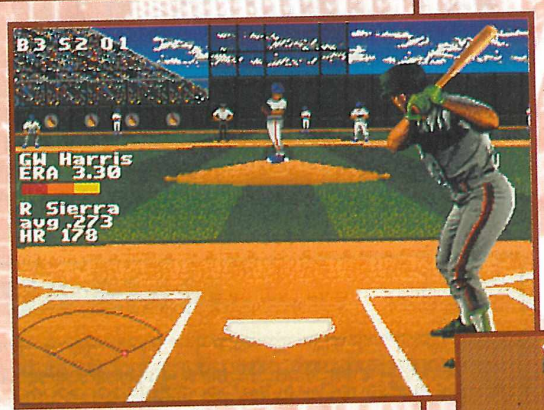
# PAYNE STEWART PRO GOLF

***MEGADRIVE / Disponibilité : Avril 95***

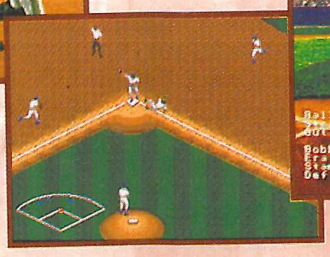
Autre sport, autre licence. C'est l'abondance. C'est cette fois le tour d'un golfeur. Si Payne Stewart Pro Golf ne compte qu'un parcours, on est en droit de se dire que la mémoire de la cartouche est prise par autre chose. Exact ! D'une part, le vol de la balle après la frappe, est suivi dans un environnement en 3D calculée en temps réel. En outre, des golfeurs professionnels ont servi de modèle pour la reproduction des swings et autres coups. Ce soft joue donc la carte de la précision, et sera plutôt du genre simulation de précision. Si vous voulez ajuster vos swings et découvrir les sensations du golf, c'est le moment.

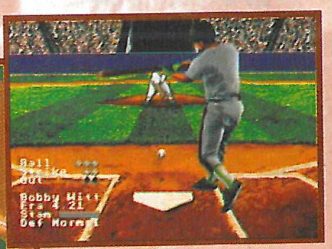
# R.B.I. BASEBALL'95

***32X / MEGA CD` Disponibilité : Avril 95***




La simulation de baseball la plus populaire aux États-Unis vient d'être perfectionnée pour être adaptée à la 32X et au Mega-CD. Ce qui va nous faire un jeu comprenant huit cents joueurs. C'est raisonnable. Inutile de vous dire que ce sont les vrais (les grévistes) et que les caractéristiques et statistiques de la saison 94 de chacun seront respectées. En plus, TWI a même obtenu un accord avec la MLBPA, la fédération US, pour recevoir une aide vidéo qui permettra une animation d'exception. Au programme, 162 ou 80 matches de championnat pour une simulation qui se veut réaliste et fun.

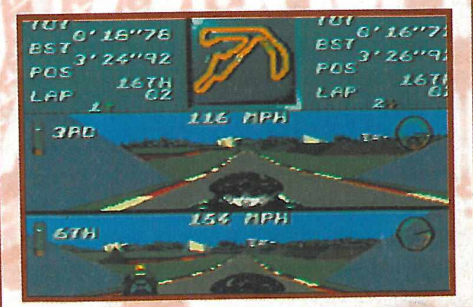




# KAWASAKI SUPERBIKE CHALLENGE

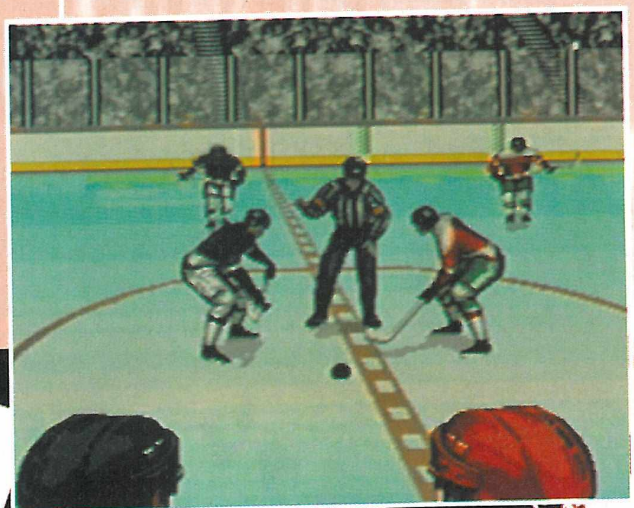
***MEGADRIVE / GAME GEAR Disponibilité : Mars/avril 95***

Kawasaki, une des grandes marques de bécanes, a elle aussi prêté son nom à un jeu vidéo. Dans l'esprit de Formula One, un grand et bon jeu, ce soft propose au joueur de parcourir différents circuits. C'est de la bécane, et on n'a pas grand-chose dessus. Sachez seulement que l'équipe de base est la même que celle de Formula One, et que le moteur du jeu a été utilisé pour Kawasaki Superbike Challenge.




# WAYNE GRETZKY'S NHLPA ALL-STARS

***MEGADRIVE / Disponibilité : Avril 95***



Wayne Gretzky est le meilleur marqueur que la NHL ait jamais connu, et il a remporté quatre fois la Stanley Cup (l'équivalent du Super Bowl du foot). Normal donc, que TWI s'intéresse à lui, afin qu'il puisse conseiller sur la création d'un tel jeu. Outre cet accord, celui conclu avec la NHL a permis d'intégrer au soft les véritables joueurs du championnat US, et de les filmer. Les enregistrements vidéo ont permis de créer des animations très réalistes, tout comme se veut ce jeu. Réalisme renforcé par les profils et les statistiques personnels de chaque joueur. Alors, NHL'95 ou Wayne Gretzky's Hockey ?

# CES LAS VEGAS REPORTAGE

**Pour être franc avec vous, je dois avouer que depuis quelque temps, je flashe légèrement (le mot est faible) sur cette boîte. Ce n'est pas que ses deux jeux, nous aient collé au plafond (Loadstar et Cadillacs & Dinosaurs). Mais j'ai un bon pressentiment. Et en les rencontrant, mon impression s'est confirmée. Ils nous préparent un petit jeu de derrière les fagots : Rocket Boy. Je crois d'ailleurs que c'est le soft qui m'a le plus plu sur ce CES. Et ce qui par-dessus tout me fait penser que j'ai raison, est que Sega vient de racheter 10% de son capital , tout comme BMG, qui les distribuera en France. Quand on sait en plus que Ron Cobb, un des fondateurs, a travaillé sur des films comme Alien, Abyss, Total Recall ou... Star Wars, on ne peut que rêver.**

## ROCKET BOY

*32X CD / MEGA CD / Disponibilité : N.C.*

Pour le voir, il fallait bien le chercher, puisque le stand Rocket Science Games était caché chez Sega. Mais sincèrement, je pense que ça valait le coup. Rocket Boy nous a tout l'air d'être un des futurs grands titres. Ce jeu conte l'aventure d'un petit garçon et de son chien, qui sont partis sur une autre planète grâce à une fusée faite maison. Mais la planète d'accueil semble être du genre hostile. Les températures y sont étranges, et la gravité et les forces magnétiques ne sont pas celles que nous connaissons. Pour achever Rocket Boy, cette planète est polluée. Mais par-dessus tout, il règne ici d'étranges êtres, que le petit garçon devra éliminer au long de dix niveaux. Si nous n'avons pas pu jouer à ce jeu de type action/aventure, nous avons néanmoins été surpris par ses qualités graphiques, et sa 3D isométrique du genre Sonic Arcade. Promis, on vous en reparlera, et plutôt deux fois qu'une, quand on sait que Rocket Science travaille avec quinze stations Silicon Graphics, et avec le logiciel Softimage.

## MAIS AUSSI

Rocket Science sortira également un jeu sur Mega CD et 32X CD, qui sera issu du monde PC. Il s'agit de Flying Aces, une simulation de pilotage. Mais si nous avons pu "voler" des images de Rocket Boy, cela n'a pas été le cas pour ce second jeu.

**La Fox, vous la connaissez tous dans l'univers du cinéma. En fait, Fox Interactive n'est qu'une filiale toute récente et n'a donc que peu de produits à proposer. L'un, vous le connaissez, l'autre non. Le premier est The Pagemaster, que vous avez déjà vu dans notre Zapping. Le deuxième est the Tick. Lui, vous ne le connaissez pas. Le voilà.**

## THE TICK

*MEGADRIVE / Disponibilité : N.C.*

The Tick est un héros de comic, et de cartoon, qui passe sur la chaîne de télévision Fox Kids Network (tiens, tiens...). Ce jeu d'action/plates-formes est déja dispo aux States, et ne devrait pas tarder à débarquer chez nous. Vous pourrez donc affronter des ninjas, des clowns et que sais-je encore dans 44 niveaux. Ça commence à faire.

© Disney

On se tout de notre gueule !

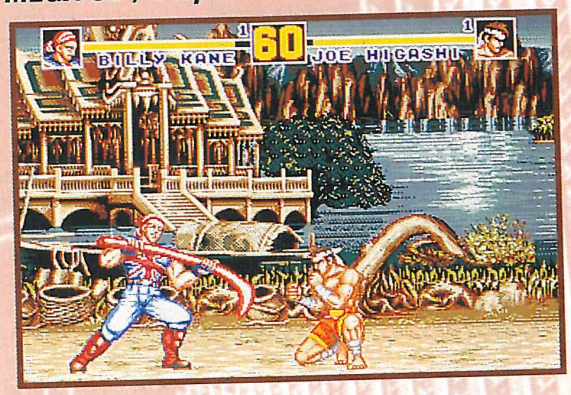
À quoi sert le Mega-CD ? Il sert seulement à faire des adaptations de jeux Megadrive (ou presque) : Fatal Fury, Rise of the Robots… La liste est trop longue. Si encore il y avait des animations supplémentaires ou des niveaux supplémentaires, je ne dis pas. Mais la plupart du temps ce n'est pas le cas. Ça devient ~~chiant~~ gonflant.

Signé : BAD BRAIN

**JVC et Sega, c'est une longue histoire. Et leur point commun semble bien être la technologie CD-Rom. Pourquoi ? D'abord, parce que le Wonder Mega, dont nous vous avions déjà parlé, sort au Japon sous marque JVC, et que cette console est en fait un Multi Mega, c'est-à-dire un ensemble compact Megadrive et Mega-CD. La deuxième réponse réside dans les lignes qui vont suivre. Pas moins de six jeux, et pas n'importe lesquels, vont sortir sur Mega CD. Voilà pourquoi. D'autres questions ? Parce que si vous ne savez pas, vous me demandez.**

## FATAL FURY SPECIAL

### *MEGA CD / Disponibilité : Mars 95*




L'équipe qui a fait le bonheur des joueurs de bornes d'arcade et de la Megadrive pendant un temps est de retour sur CD. Ce soft, qui se fait remarquer par la taille des sprites, comprendra tous les combattants de la version arcade, plus le boss final de Fatal Fury 2. Soit 15 joueurs au total. Toutes les techniques de combat (Kick Boxing, Street Fighting, Judo, Karaté, Taï Kwando, Kung Fu…) vous seront permises pour éclater les frères Bogard, Joe Higashi, Chin Shin Zan, ou un deuxième joueur.

## SAMURAI SHODOWN

### *MEGA CD / Disponibilité : Mars 95*

Encore un hit d'arcade sur console ! Ce jeu de combat que vous connaissez à coup sûr, va vous emmener dans l'Asie ancestrale. Cette région sera le lieu d'affrontement de douze personnages, tous plus agiles les uns que les autres. Tous ont leurs propres tactiques et capacités. Si vous vous sentez un peu faible, vous pourrez choisir parmi quatre niveaux de difficulté. Cela ne fait que rajouter à la durée de vie. Et si vous vous battez bien, vous aurez l'occasion de visiter des manches bonus. Youpi.

## KEIO FLYING SQUADRON

### *MEGA CD / Disponible : Mars 95*

Dans l'univers de la mythologie japonaise, vous incarnerez Rami. Non, vous n'êtes pas une carte. Vous êtes la descendante d'un alien venu sur Terre dans les temps anciens. Il paraîtrait, d'après sa grand-mère, qu'elle est en possession d'une clef qui ouvrirait la porte d'une cachette. Celle-ci contiendraiit un trésor. Le problème est que Rami ne sait pas où est la clef en question. Elle va donc partir, sur son dragon, retrouver le voleur. Un petit jeu de type Shoot'em Up, qui nous a l'air mignon tout plein.

## MAIS AUSSI

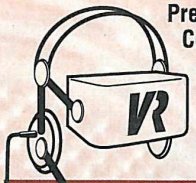
Trois autres jeux Mega-CD sont prévus. Timecop, tiré d'un Comic Darkhorse, vous mettra dans la peau d'un flic qui va voyager dans le temps. Autre genre, mais même support : Rise of the Robots. On ne s'inquiète pas de la beauté, mais on aimerait le voir plus maniable que sur Megadrive. Enfin, Rally The Final Round of the World Rally Championship, est une simulation de rally comme son nom l'indique. Malheureusement, on n'a pas pu voir grand chose sur ces trois softs.

# CES LAS VEGAS REPORTAGE

**En voilà une belle boîte, avec des idées plein le crâne. Quand on vous dit que les Français ont du talent, en voilà une preuve. Même si pour le moment, l'actualité sur formats Sega n'est pas folle, Titus a néanmoins de beaux projets. Elle vient de créer un nouveau label, Versus. Cette filiale sera spécialisée dans la réalité virtuelle. Ce qu'on nous a présenté nous a vraiment mis la bave aux lèvres.**

## F-TANK

*SATURN / Disponibilité : N.C.*




Premier projet, qui devrait aboutir d'ici un an : F-Tank (nom provisoire). Ce jeu, qui sera adapté sur PC, PSX, et surtout Saturn, se jouera avec un casque VR. Au cours de la partie, différents jeux seront possibles : action ou stratégie. Vous incarnerez le pilote d'un char. Côté action, le jeu sera simple, car vous aurez juste à survivre, et éliminer vos ennemis. Côté stratégie, c'est beaucoup mieux, semble-t-il. Vous devrez conquérir des territoires ennemis, avec toute la tactique que cela implique. Mais le fin du fin, c'est que ce jeu pourra se jouer jusqu'à quatre joueurs (en connecté), et qu'il sera entièrement en 3D texturée. En outre, grâce aux casques de Réalité Virtuelle, vous pourrez regarder tout autour de vous, converser avec vos partenaires, ou écouter les autres en changeant de fréquence. Le casque contient même un système de visée automatique, comme les pilotes de chasse US. Ce soft, bourré de passages secrets et d'innovations, sera sûrement un grand coup. Il ne reste qu'à patienter.

## BREVES DE CASINO

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

**Les Américains sont givrés. Voici ce que l'on pouvait voir sur la cassette que Sega fournissait à certains journalistes. Après avoir rendu les enfants épileptiques, Sega a maintenant décidé de les transformer en fusibles. Le mois prochain, nous verrons comment faire sauter les fusibles.**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

**Pas grand-chose chez Taito, qui nous propose quand même un soft comme on aimerait en voir plus souvent sur Megadrive, puisqu'il s'agit d'un jeu de rôles. Il falloir qu'on en réclame.**

## LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM

*MEGADRIVE*
*Disponibilité : N.C.*

Un des seuls softs, voire le seul, 100% jeu de rôles, était en exposition chez Taïto. Vous incarnez un jeune chevalier, dont l'ancêtre avait sauvé le monde de l'île de Doom, peuplée de monstres. Cette île était apparue il y un siècle, et ce n'est que grâce au courage de quatre héros, que la Terre avait été sauvée. Malheureusemnt, deux d'entre eux étaient morts dans des circonstances étranges. C'est ce que vous allez essayer d'éclaircir. Dans votre quête, un belle et mystérieuse personne vous accompagne : Lufia. Ce jeu réunira tous les ingrédients typiques des bons RPG : 70 scénarii, 165 monstres différents, 255 items de pouvoir, et 55 sorts magiques. Il faudra être patient, car on ne sait pas quand sortira ce soft.

## MAIS AUSSI

Taïto sortira également un soft qui a déjà connu ses heures de gloire. Il s'agit de Buble Bobble, et ce sera sur Game Gear.

**Si Ocean prépare énormément de softs sur Megadrive, il n'y en avait malheureusement pas des masses visibles dans le stand. Sachez seulement que la société va préparer sur console l'adaptation d'un des films à gros budget des mois qui vont suivre : Water World. Le film aurait coûté 130 millions de dollars, et a pour acteur principal Kevin Kostner. Le réalisateur est celui de Robin des Bois. Pas mal. Encore dans le cinoche, Ocean publiera un autre soft issu des salles sombres : Mission Impossible, avec Tom Cruise et Brian de Palma. Mais si on a pu voir les affiches des films, c'est bien tout. On va donc se tourner vers les jeux présents.**

## MR NUTZ 2

*MEGADRIVE / Disponibilité : Mars 95*

Depuis peu sur Megadrive, on nous annonce déjà son retour. Mais si l'esprit graphique du jeu est le même, il n'en est rien du fond. Ou du moins, pas entièrement. Car la suite des péripéties de l'écureuil à casquette ne sera pas uniquement composée de niveaux de plates-formes. L'aventure aura sa place. Nutz se baladera sur une carte, où il rencontrera pas mal de monde dont il tirera beaucoup d'enseignements. Cette fois, il devra sauver la planète Peanut (normal, pour un écureuil) d'une invasion de poulets. Nutz voyagera donc sur les quatre continents de la planète pour stopper l'hémorragie. Sachez enfin que ce nouvel épisode pourra se jouer à deux.

## MAIS AUSSI

Dans le panier Ocean, on retrouve également Putty Squad, un jeu de plates-formes et d'exploration, destiné à la Megadrive. Toujours sur cette console, Jelly boy, autre jeu de plates-formes, vous emmènera dans six mondes différents, où vous devrez retrouver un item spécial. Enfin, et encore sur Megadrive, Manchester United Super Soccer est une simulation de football (on s'en doutait), dans laquelle vous serez dans la peau d'Alex Ferguson, le coach de l'équipe. Ah... Diriger Cantona, ça ne doit pas être une partie de plaisir.

## BATTLETECH
### GRAY DEATH LEGION

*MEGA-CD / Disponibilité : N.C.*

Battletech met en scène une armée de robots, les Battlemech, dont vous êtes le chef. Pilote de l'un d'eux, vous traverserez une trentaine de niveaux en 3D, remplis d'ennemis et d'armes à récupérer. Au cours de vos missions, vous pourrez conclure ou mettre fin à des pactes d'alliance, et ajuster grâce à votre système de tir laser tous les robots qui se présenteront à vous. Le jeu exploite un système de zoom très à la mode en ce moment, puisqu'il s'approche un peu de celui de Doom., et contient une heure de full motion video.

**Absolute compte quelques jeux assez drôles à son catalogue. Le plus surprenant est pourtant très en vogue aux États-Unis auprès des petites filles. Il s'agit du jeu Barbie. Je vous préviens, je refuse de le tester ! On peut également trouver un soft tel que Jeopardy, qui est un jeu télévisé américain, dans le genre Questions pour un Champion.. Vous voyez que les jeux vidéo mènent à tout.**

# CES LAS VEGAS REPORTAGE



## ★ BREVES DE CASINO ★

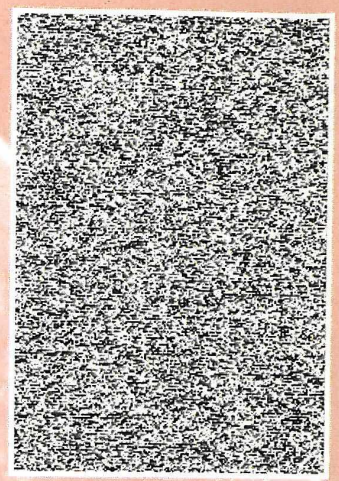
**Pendant les quatre jours du CES, Las Vegas a vécu au rythme des jeux vidéo (entre autres). On en veut pour preuve le nombre de limousines qui sillonnaient les rues de la ville et qui portaient sur leurs portières les logos de Sega, Time Warner... Ces véhicules transportaient les invités entre le salon et les hôtels où les sociétés avaient des showrooms. On y a eu droit, et c'est mieux que la RATP.**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

**La publicité comparative est interdite en France. Mais c'est loin d'être le cas aux États-Unis. Chez Sega, on a donc une la chance, voire l'extrême priviliège d'en voir une. Dans celle-ci, un poseur d'affiches installe une banderole Nintendo. Une bagnole passe, le type se vautre lamentablement, entraînant avec lui la banderole et, par analogie, la société elle-même. Cette attaque envers Nintendo est caractéristique de l'ambiance qui règne entre ces deux entreprises aux Etats-Unis.**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

**VEUILLEZ NOUS EXCUSER POUR CETTE INTERRUPTION DÉFINITIVE DE L'IMAGE EN PROVENANCE D'ACCOLADE EUROPE. LA DIRECTION AMÉRICAINE AYANT DÉCIDÉ DE FERMER BRUTALEMENT LES PORTES DE CELLE-CI.**



**Le stand Acclaim était probablement l'un des plus animés. Musique à fond, séances de photo sur la bécane de Judge Dredd en compagnie d'une splendide créature, et jeux de lumière animaient brillamment ce stand. On pouvait même participer à un concours de lancers francs, qui illustrait la sortie prochaine de NBA-Jam Tournament Edition. Nous avons vaguement essayé de participer mais, au bout de quelques minutes, les hôtesses en avaient marre d'aller chercher nos ballons à l'autre bout du hall. Bref, Acclaim en mettait plein les yeux et les oreilles des visiteurs. Ce qui n'était pas vraiment le cas pour les jeux. Car s'ils étaient nombreux à être présentés, la plupart nous étaient déjà familiers : Star Gate, NBA Jam TE, Warlock... Les deux seules nouveautés étaient Turok, un soft qu'Acclaim développe sur Ultra 64, et Judge Dredd, qui nous intéresse beaucoup plus, sur Megadrive. C'est maintenant.**

## JUDGE DREDD

*MEGADRIVE*
*Disponibilité : N.C.*

"Il n'est pas au-dessus des lois... il est la loi !" Pas besoin de vous faire un dessin. Vous avez compris l'esprit de Judge Dredd. Il est à la fois le juge, le juré, et celui qui sera chargé d'exécuter la sentence. Venu tout droit du monde des comics, et du cinéma puisque le film avec Stallone sortira cet été, Judge Dredd est maintenant adapté sur Megadrive et Game Gear. Ce jeu vous propulsera dans le 22ème siècle, après l'apocalypse. Vous devrez nettoyer la ville de Mega-City One, forte de 400 millions d'habitants, et dont chacun est un criminel potentiel. Équipé de ses armes et de sa moto, le justicier devra traverser douze niveaux, dont huit tirés du film, et quatre des comics. Pour finir, ce soft incluera des scènes en 3D avec des rotations, et est prévu pour l'été 95.

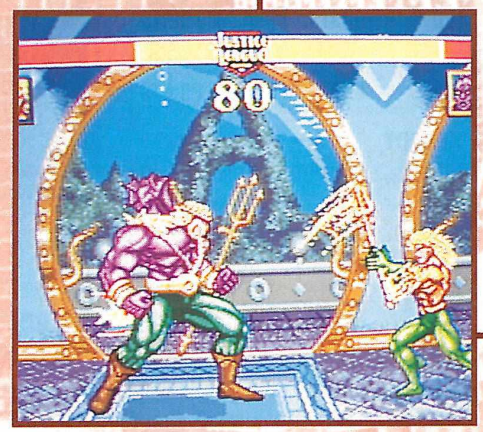
## MAIS AUSSI

Sunsoft prépare d'autres produits qui hélas n'étaient pas visibles. Le premier d'entre eux est Zero the Kamikaze Squirrel, ex-ennemi d'Aero the Acrobat. De type action/plates-formes, cette aventure comptera sept niveaux. Mais Aero n'est pas en reste. La Megadrive pourra en effet avoir à son catalogue Aero The Acrobat 2. Dans le même esprit que le premier, il comportera plus de trente niveaux. Enfin, dans notre série "on exploite les licences à fond", Sunsoft sortira "Death and Return of Superman". Ce jeu tiré de la série Doomsday, dans laquelle est mort Superman, mettra en scène plusieurs super héros qui se réclament être le vrai Superman. De l'action en vue.

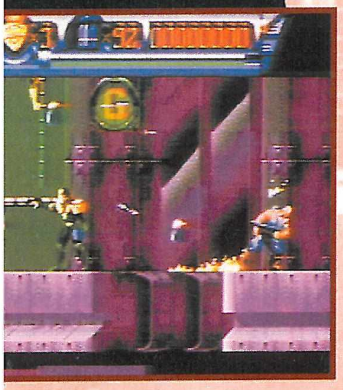
**Sunsoft se spécialise vraiment dans les licences. Sur Megadrive, on peut retrouver la bande de héros des Comics américains, mais aussi le chien le plus peureux de l'histoire des cartoons, j'ai nommé Scoubidou (ou Scoobi-Doo). Apprenez quand même que Sunsoft croit en l'avenir (encore heureux), puisqu'elle développe actuellement sur PSX et sur Saturn. Et devinez ce qu'elle nous concocte sur cette dernière. Myst, pas moins. Quand on connaît les capacités théoriques de cette console, on vibre d'impatience.**

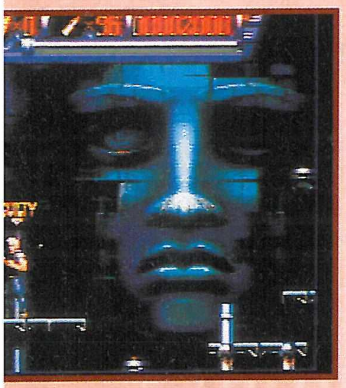
## LEAGUE JUSTICE TASK FORCE

*MEGADRIVE / Disponibilité : Avril 95*



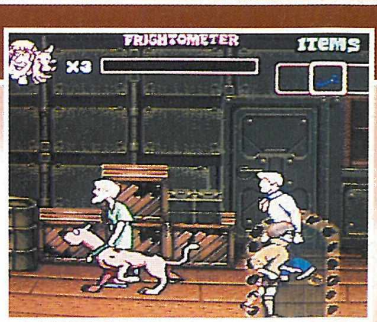
L'ensemble des super-héros américains est réuni sur cette cartouche de 20 mégas. Batman, Superman, Flash, Wonder Woman... Ils sont venus, ils sont tous là. Au début du jeu, vous pourrez choisir parmi neuf personnages. Si vous débutez avec Batman, vous jouerez d'abord dans Gotham City, Superman évoluera dans Metropolis... De toutes parts, vous serez attaqué par d'autres super héros. Mais ce que vous ignorez, c'est que ces personnages sont des clones, conçus par Darkseid. Il vous faudra donc l'arrêter, mais pour cela, vous aurez à traverser dix niveaux. Un soft 100% fighting. Et ben moi, j'serai Superman ! Na !





## SCOOBY-DOO MYSTERY

*MEGADRIVE / Disponibilité : Mars 95*




"Sammy, j'ai peur..." Cette phrase vous la connaissez sans aucun doute, car c'est celle que Scoobi-Doo prononce à chaque fois qu'il entrevoit un fantôme. Et justement, après 5 ans de négociations avec Hanna-Barbera, Sunsoft a décroché cette grosse licence. Le premier soft extrait de celle-ci sera Scooby-Doo Mystery. Ce jeu sera divisé en deux parties : il y aura en quelque sorte deux aventures sur une seule cartouche. Oui, j'ai bien dit aventure. Car il n'y a pas ici de plate-forme. Sammy, Fred, Emma et toute la clique auront des énigmes à résoudre, toutes plus mystérieuses les unes que les autres : "Blake's Hotel", et "Ha Ha Carnival". Vous serez dans la peau de Sammy, le couard, et votre brave et tout aussi couard chien vous suivra. Vous visiterez des maisons hantées, fouillerez partout, parlerez avec les étrangers que vous croiserez... Bref, si vous voulez avancer, il faudra enquêter. Tout comme dans les cartoons qui ont sillonné nos écrans pendant 20 ans. J'attends avec impatience le résultat, et les autres jeux, car Sunsoft a annoncé que d'autres logiciels sont en développement. Scoooobydoobydooooooo !

# Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

# CHAQUE JEU COMMANDÉ VOUS DONNE DROIT À UN CADEAU !

## TOUTES LES CARTES SONT GAGNANTES

### COMMENT OBTENIR VOS CADEAUX

Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessous. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué.
Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

### QUATRE SOLUTIONS SE PRÉSENTENT ALORS À VOUS :

- Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.
- Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !
- Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !
- Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs. que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs.).

## VOS CADEAUX

### VOUS AVEZ DÉJA GAGNÉ CA AVEC VOTRE CARTE À GRATTER !

| | |
|---|---|
| POSTER DRACULA<br>Réf : 0231001X | 10 PTS |
| POSTER SF 2<br>Réf : 0331002X | 10 PTS |
| AUTO-COLLANTS SF2<br>Réf : PA | 10 PTS |
| TRANSISTOR LANSAY<br>Réf : T728 | 50 PTS |
| FIGURINE P.C. SONIC<br>Réf : 0331019X | 50 PTS |
| FIGURINE P.C. PINKY<br>Réf : 0331012X | 50 PTS |
| FIGURINE P.C. DRAGON BALL Z<br>Réf : 0331015X | 50 PTS |
| FIGURINE P.C. MICKEY<br>Réf : 1231922X | 50 PTS |
| DEMO M-CD KEIO FLYING SQUADRON<br>Réf : 1131919X | 50 PTS |
| DEMO M-CD LAWNMOWER MAN<br>Réf : 1131918X | 50 PTS |
| DEMO M-CD MICKEY MANIA<br>Réf : 1231923X | 50 PTS |
| DEMO M-CD B.C. RACERS<br>Réf : 0131602X | 50 PTS |
| DEMO M-CD PITFALL<br>Réf : 0131600X | 50 PTS |
| T-SHIRT STREET RACER<br>Réf : 1131500X | 50 PTS |
| T-SHIRT TITI ET GROS MINET<br>Réf : 1131920X | 50 PTS |
| CASQUETTE JURASSIC PARK OCEAN<br>Réf : 03311006X | 50 PTS |
| TETRIS PORTABLE P.C.<br>Réf : 4976001P | 100 PTS |

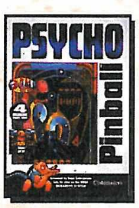
## GRATTEZ, C'EST GAGNÉ !

**Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé. Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !**

## LA CARTE MIRACLE !

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| **AERO THE ACRO-BAT**<br>Réf : 1131800 C | **MD: 479F**<br>GRATUIT POUR 360 POINTS |
| **ANIMANIACS**<br>Réf : 1131322 C | **MD: 349F**<br>GRATUIT POUR 290 POINTS |
| **DYNAMITE HEADDY**<br>Réf : 1131398 C | **MD: 429F**<br>GRATUIT POUR 350 POINTS |
| **ECCO 2**<br>Réf : 1131440 C | **MD: 429F**<br>GRATUIT POUR 350 POINTS |
| **FIFA SOCCER '95**<br>Réf : 1131328 C | **MD: 439F**<br>GRATUIT POUR 330 POINTS |
| **IMG TENNIS**<br>Réf : 1031144 C | **MD: 429F**<br>GRATUIT POUR 350 POINTS |
| **MR NUTZ**<br>Réf : 1031130 C | **MD: 465F**<br>GRATUIT POUR 400 POINTS |



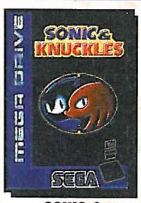
PSYCHO PINBALL

RED ZONE

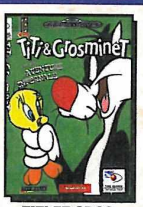
SHAQ FU

| | |
|---|---|
| **POWER RANGERS**<br>Réf : 1131338 C | **MD: 429F**<br>GRATUIT POUR 310 POINTS |
| **SHAQ FU**<br>Réf : 1031156 C | **MD: 495F**<br>GRATUIT POUR 320 POINTS |

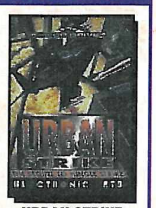
## MEGADRIVE



SONIC & KNUCKLES



TITI ET GROS MINET



URBAN STRIKE

| | |
|---|---|
| **SONIC & KNUCKLES**<br>Réf : 1031150 C | **MD: 449F**<br>GRATUIT POUR 470 POINTS |
| **SS LUCIFER**<br>Réf : 1031136 C | **MD: 379F**<br>GRATUIT POUR 330 POINTS |
| **TITI ET GROS MINET**<br>Réf : 1031138 C | **MD: 465F**<br>GRATUIT POUR 350 POINTS |

## MEGA-CD

| | |
|---|---|
| **DRACULA UNLEASHED V.O.**<br>Réf : 1031158 C | **MCD: 429F**<br>GRATUIT POUR 470 POINTS |

### GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

### SERVICE À DOMICILE

Sans aucun engagement, vous recevrez, 6 fois par an, le catalogue CHEEPER chez vous. Vous vous ferez tranquillement, à domicile, une idée sur les meilleures affaires. Si un jeu vous tente, commandez-le et vous le recevrez en COLISSIMO.

# 3615 CHEEPER

## COMMANDEZ PAR MINITEL

• Ecrivez-nous en direct • Disponibilité des jeux

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS 48H SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES

# PRIX CASSÉS

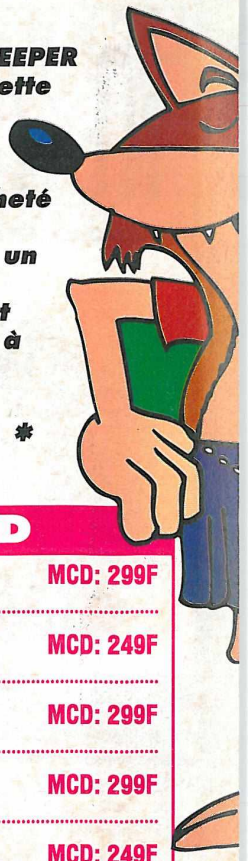
## 1 CADEAU
POUR CHAQUE JEU ACHETÉ

## CHOISISSEZ VOTRE CADEAU

POSTER DRACULA
Réf : 0231001X
POSTER SF 2
Réf : 0331002X
AUTO-COLLANTS SF2
Réf : PA
TRANSISTOR LANSAY
Réf : T728
FIGURINE P.C. SONIC
Réf : 0331019X
FIGURINE P.C. PINKY
Réf : 0331012X
FIGURINE P.C. DRAGON BALL Z
Réf : 0331015X
FIGURINE P.C. MICKEY
Réf : 1231922X
DEMO M-CD KEIO FLYING SQUADRON
Réf : 1131919X
DEMO M-CD LAWNMOWER MAN
Réf : 1131918X
DEMO M-CD MICKEY MANIA
Réf : 1231923X
DEMO M-CD B.C. RACERS
Réf : 0131602X
DEMO M-CD PITFALL
Réf : 0131600X
T-SHIRT STREET RACER
Réf : 1131500X
T-SHIRT TITI ET GROS MINET
Réf : 1131920X
CASQUETTE JURASSIC PARK OCEAN
Réf : 03311006X
TETRIS PORTABLE P.C.
Réf : 4976001P

# DESTOCKAGE ANNUEL

***Une fois par an, CHEEPER liquide son stock. Cette opération est valable jusqu'au 28/02/1995. Pour chaque jeu acheté dans cette promo, CHEEPER vous offre un cadeau au choix. Ces jeux ne donnent pas droit à la carte à gratter.***



# PRIX SACRIFIÉS*

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| **ART OF FIGHTING** Réf : 0431800 C | **MD: 299F** |
| **BUBBA'N STIX** Réf : 0431802 C | **MD: 299F** |
| **HULK** Réf : 0531204 C | **MD: 299F** |
| **LE LIVRE DE LA JUNGLE** Réf : 0731706 C | **MD: 249F** |
| **MAC DONALD'S TREASURE LAND** Réf : 1331519 C | **MD: 199F** |
| **MARKO'S MAGIC FOOTBALL** Réf : 0731702 C | **MD: 299F** |
| **NEW CASTLEVANIA** Réf : 0431804 C | **MD: 249F** |
| **PUGGSY** Réf : 0131344 C | **MD: 249F** |
| **SKITCHIN'** Réf : 1331514 C | **MD: 299F** |
| **STREET OF RAGE 3** Réf : 0531202 C | **MD: 349F** |
| **TERMINATOR 2 ARCADE GAME** Réf : 0231404 C | **MD: 239F** |

## MEGA-CD

| | |
|---|---|
| **BATMAN RETURNS** Réf : 605160 C | **MCD: 299F** |
| **FIFA SOCCER** Réf : 0731714 C | **MCD: 249F** |
| **NHLPA'94** Réf : 1331500 C | **MCD: 299F** |
| **POWERMONGER** Réf : 0731716 C | **MCD: 299F** |
| **PUGGSY** Réf : 0131345 C | **MCD: 249F** |
| **SON OF CHUCK** Réf : 0131331 C | **MCD: 249F** |
| **SONIC CD** Réf : 605170 C | **MCD: 319F** |
| **SPIDERMAN VS KINGPIN** Réf : 1331503 C | **MCD: 249F** |
| **WORLD CUP SOCCER '94** Réf : 0731708 C | **MCD: 249F** |
| **YUMENI MYSTERY MANSION** Réf : 0631200 C | **MCD: 249F** |

**** DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES***

NOM : PERRONNET
PRÉNOM : DAVID
ADRESSE : 85 RUE BASSE D'ANORE

CP : VILLE :
TÉL : AGE : 23 ans.

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

❑ Chèque bancaire / postal
(à l'ordre de CHEEPER)

❑ Carte bleue n°

Expire fin

Signature
(des parents pour les mineurs)

**À renvoyer à CHEEPER •**
**1 RUE DE STOCKHOLM, 75008 PARIS**
**Tél : (1) 40 35 15 11**

**POUR TOUTE COMMANDE RECEVEZ UN CADEAU SUPPLÉMENTAIRE DE BIENVENUE**

Le porte-clefs TINY TOON

| TITRE(S) : | REF (S): | PRIX : |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

## PROMOS - OPÉRATION PRIX SACRIFIÉS

**CHOISISSEZ VOS CADEAUX 1 CADEAU POUR CHAQUE JEU COMMANDÉ EN PROMO**

❑ 1er CHOIX .....
❑ 2ème CHOIX .....
❑ 3ème CHOIX .....

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

MF 36

**SOUS-TOTAL** .....

Déduisez vous-même jusqu'à trois fois 20F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes à votre commande). **-** .....

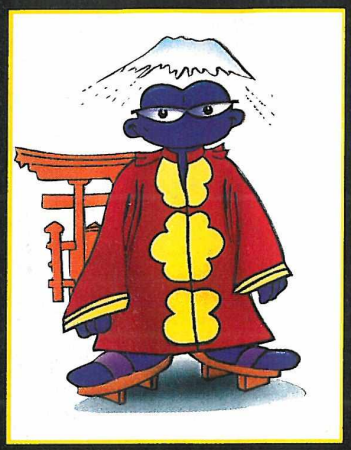
Frais d'expédition : 1 jeu 35F pour la France métropolitaine, 40F pour l'étranger, le jeu supplémentaire : 10F pour la France métropolitaine, 15F pour l'étranger. **+** .....

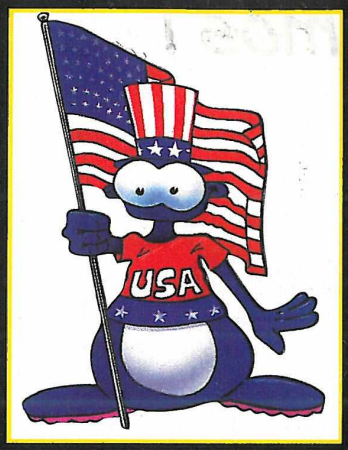
A REMPLIR EN MAJUSCULES

**TOTAL**

# INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS








***RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT:***
***Un "portnawak", sorte de tête de porc à l'envers, avec des pattes à la place des oreilles, tient en otages tous les sages du grand conseil des Schmürz. Si d'ici trois heures ne lui est pas livrée l'intégralité des poils du Père Noël, le portnawak menace de tout faire sauter avec une grenade.***

***OPÉRATION SCHMÜRTZ***
***- "Mais c'est absolument n'importe quoi !", hurla le Leader Schmürtz à bout de nerfs.***
***- "Parfaitement ! Et je le prouve !...", s'exclama le portnawak apparemment très content de lui. Contre toute attente, il dégoupilla sa grenade, l'avala, se rua contre un mur, entreprit de se fracasser méthodiquement la tête dessus de toutes ses forces et explosa quelques secondes plus tard.***
***Un silence mortifié régnait maintenant dans la salle du conseil enfumée. Eclaboussés de cervelle, les Sept Sages écarquillaient des yeux gros comme des casques de moto en observant l'immonde tas de bidoche cramée qui restait du portnawak. Solennel, le Leader Schmürz prit la parole :***
***- "Mes frères, l'heure est grave. Si un portnawak est arrivé jusqu'ici, c'est qu'il y en a beaucoup d'autre tout près : ils ont dû se construire un nid non loin de notre belle cité. Et, comme le dit notre vieux dicton Schmürz: "Portnawak à ta porte, ferme tes fenêtres et pleure ta mère."***
***Ces propos sans détours déclenchèrent un tollé général. Tous les sages s'agitèrent, parlèrent en même temps ou tapèrent du poing sur leur table... "Il faut agir !", hurlaient certains. "Réunissons le Grand Conseil des Sept Sages !", proposait un autre. "Mais c'est nous, le Grand Conseil, andouille !", répliqua sèchement son voisin. Finalement, le Leader Schmürz réussit à obtenir à nouveau le calme en faisant servir à tout le monde des rafraîchissements et du gorgonzola. Comme tout le monde avait la bouche pleine, il annonça dans un silence interrompu par quelques bruits de mastication...***
***- "Notre seule solution pour résoudre le problème Portnawak est malheureusement la violence. Prévenez sur le champ l'armée que demain matin à 6 heures débutera l'Opération Schmürz ! Maintenant, rentrez tous vous coucher et ne jouez pas jusqu'à trop tard aux jeux vidéo, demain sera une dure journée pour nous tous..."***
***À SUIVRE...***

## James Pond 3
### OPÉRATION STARFISH

**GG/ US GOLD**

Après nous avoir abandonné depuis de nombreux et longs mois, le petit-fils de James Pond vient nous retrouver sur portable avec James Pond 3 Opération Starfish. À travers soixante sections, notre petit animal adoré va nous en faire voir de toutes les couleurs. Des puzzles à reconstituer, jusqu'à la lune, c'est un périlleux parcours qui nous attend. En tant qu'agent secret, James Pond 3, alias F15H pour ses amis des services secrets, va devoir délivrer ses collègues, et collecter de nombreux items. Jeu de plates-formes à 100%, Opération Starfish est constitué de niveaux complètement déments, qui raviront probablement les adorateurs de l'agent secret le plus cool.

## Mortal Kombat 2

**32X**
**ACCLAIM**

Les fatalités vont pleuvoir sur 32X. Eh oui, on nous annonce l'arrivée prochaine de Mortal Kombat 2 sur la nouvelle console de Sega. Dans une cartouche de 32 Mb, on va retrouver tous les personnages que vous connaissez déjà par cœur : 17 combattants de la mort pour 45 coups spéciaux, 50 fatalités, morphs et babilities... Du sang, de la magie, des combattants cachés, et des duels toujours aussi impressionnants seront l'apanage de ce soft. La 32X devrait normalement donner de l'ampleur à MK2, et nous offrir encore plus de jouabilité, de graphismes sanguinolants et une qualité de son digne d'un CD. Avec un tel support, on peut espérer que le jeu pourra égaler la version arcade.

A • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE •

# Championship Hockey

**MASTER SYSTEM**
**US GOLD**

**Wouah ! Du hockey sur glace pour nos consoles 8 bits ? Ça fait plaisir. La simulation que nous retrouverons nous permettra d'affronter 22 équipes nationales, dont les plus grandes : Canada, USA, Russie, et la France pour pouvoir rigoler un peu. Si avez envie de mettre en échec Lemieux, Goulet et tous les grands joueurs, cela va être le moment. Au cours de tournois, vous pourrez vous essayer sur les patinoires. Quant à savoir ce que cela donne, on ne peut malheureusement pas vous en dire beaucoup. Si les graphismes ont l'air sympa, nous, on préfère attendre patiemment le jeu pour savoir si on va s'éclater sur GG et MS avec Championship Hockey.**

ATTENTION, VOUS ETES EN DANGER ! Vous êtes manipulés par une bande de bestioles bleues ! Et si vous ne réagissez pas, les Schmürz vont vous faire faire n'importe quoi, regardez comme ils sont ridicules avec leur accoutrement. Ah, ils veulent passer incognito, mais c'est raté, complètement raté. Et puis regardez leurs tronches, non mais ce n'est pas une tronche ça, c'est un ramassis de cellules mortes ! Et quand je pense que ce sont des héros, je rêve, c'est moi le héros.

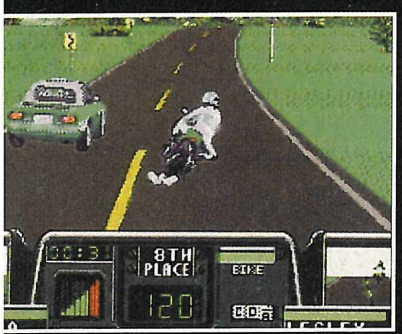
Signé : BAD BRAIN

# Weapon Lord

**MEGADRIVE/NAMCO**

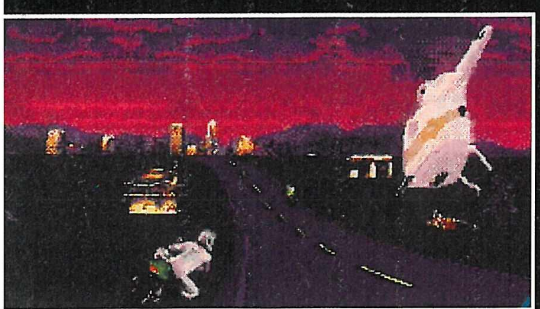
**Et un jeu de baston, un ! Namco s'apprête à sortir Weapon Lord, un jeu de combat qui opposera sept barbares, tous plus sanguinaires les uns que les autres. Armés de leurs sabres ils s'affronteront sans pitié dans un univers sombre et ancestral. Pas grand-chose à dire sur cet énième jeu de baston, si ce n'est qu'il peut surprendre par la taille des sprites, qui n'ont rien à voir avec les Schtroumpfs. Espérons qu'il saura apporter une dose d'originalité.**

# Road Rash 3




**MD/ELECTRONIC ARTS**

**Si vous avez aimé sillonner les routes de long en large, éviter les terribles flics et en mettre plein le dentier aux sales motards qui vous entouraient, vous allez être réjouis. Road Rash effectue un retour sur Megadrive avec un troisième épisode. Doté d'interfaces nettement plus agréables, ce soft bénéficiera également d'armes supplémentaires, comme les nunchakus, qui réjouiront les givrés de baston que nous sommes. Le fin du fin, c'est que les motards digitalisés de la version 3DO ont été repris, ainsi que certains décors. Après nous être éclatés sur le 1 et le 2, on va attendre impatiemment Road Rash 3.**




**3615 ELECTRE**
**Toutes les références des jeux sur CD-ROM, CD-I, MEGA CD, 3DO, AMIGA CD32, NEO GEO CD, 32 X, Saturn, PS-X, PC-FX...**

PLUME DIRECT

Combats aériens, espionnage, dinosaures, sorcières, monstres de l'espace : le nouveau service Minitel ELECTRE Multimédia recense les jeux sur support CD, par thème, titre, auteur, éditeur. Il propose également leurs prix, le résumé de leur contenu et la liste de leurs points de vente.
0,12 F puis 2,19 F la minute

TAPEZ **3615 ELECTRE**
La Médiathèque Electronique

# INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA

*Fightooooooooo !*

*Technique. Faire attention aux pièges, qu'ils soient physiques ou visuels vous permettra de vivre plus longtemps.*

*Matez-moi ces somptueux décors. Mince alors !*

# Light Crusader

## MEGADRIVE / SEGA

*La Reine vous mande. De là va commencer pour vous une aventure des plus palpitantes et des plus périlleuses aussi.*

Light Crusader, un jeu qui va faire du bruit dans le monde Megadrive. Light Crusader, un titre à ne pas perdre de vue. Light Crusader, sans aucun doute le plus beau jeu de la Megadrive. Pour ceux qui ne comprendraient pas mon profond étonnement, je m'explique. Au Japon sortent en ce moment les derniers jeux sur Megadrive. En effet, au pays du Soleil-Levant, la MD laisse maintenant la place à la Saturn, les magazines eux-mêmes ayant décrété la mort de la vieille 16 bits et ce d'une manière brutale : plus de magazine dédié Megadrive/Mega-CD à partir du mois de janvier. Non, ceux-ci ont été remplacés presto par des mags dédiés Saturn. Voilà donc les derniers jeux 16 bits qui se pointent à l'horizon, amenant avec eux l'ombre du Requiem pour l'ancienne génération. On croyait en tous cas que ce serait Alien Soldier qui fermerait la marche glorieusement. Il n'en est rien puisque ne voilà-t-il pas que Light Crusader est en cours de route également. Choc ! Ce jeu d'action-aventure de 16 mégas semble refléter ce que Sega peut faire de mieux en la matière. Plus fort que Landstalker, Light Crusader semble en béton armé.

Le principe de Light Crusader est simple : discuter, acheter, fighter, chercher, tomber, crever, pavoiser et avancer. Vous, le héros du jeu, devrez surmonter deux terribles épreuves : terminer le jeu et vous montrer digne d'une mort annoncée. Megadrive, nous t'aimons...

**Éditeur : Sega**
**Disponibilité : printemps 95**

*Un petit tour dans les magasins pour faire ses emplettes et c'est la bourse qui en pâtit. Mais bon, la bourse ou la vie...*

*D'abord, visitons les lieux. Ensuite, discutons dans un décor des plus enchanteurs... pour de la Megadrive.*

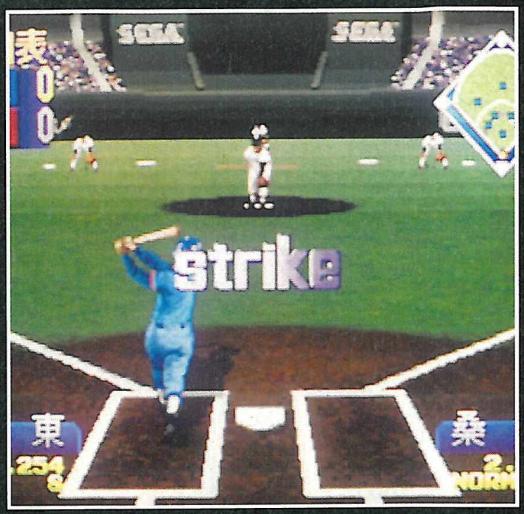

**Échange tes cartouches de jeux avec de vrais Segamaniaques sur le**

**3615 MEGA FORCE**

**MOT-CLÉ *ECH**

# Great Test Main

## SEGA SATURN / SEGA

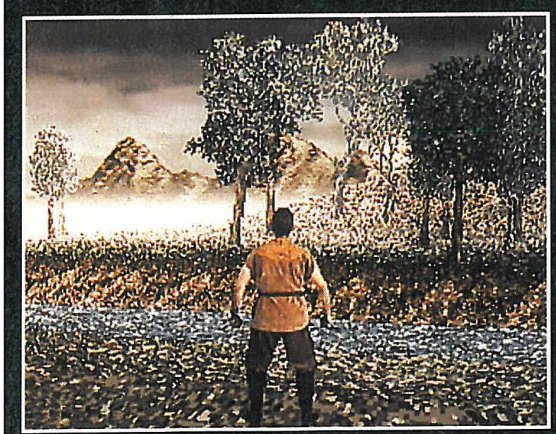



Plus réelle qu'un match de base-ball à la télé, c'est bien ce qui risque d'arriver à cette simulation Saturn prévue pour le mois de mars. Un, les mouvements des joueurs s'effectuent en temps réel. Deux, textures et Polygone 3D au programme. Trois, tous les joueurs du jeu sont les sosies de vrais base-balleurs (chaque sprite de joueur est une digit 3D des joueurs sévissant dans la Japan League). Quatre, les digits vocales sont bien entendu des pré-enregistrement de voix réelles, que ce soient celles de chaque joueur ou celles du public. Enfin, c'est de la vraie Saturn (pas comme Gale Racer, quoi !) et ça bouge nickel. Les amateurs de ce sport US vont pouvoir être aux anges. Sega, c'est plus fort que toi.

# Virtual Hylide

## SEGA SATURN / SEGA

En exclu, voici les premières photos de Virtual Hylide, un jeu Saturn qui n'en est pour l'instant qu'à 50 % de sa réalisation. VH est rien de moins qu'un jeu de rôles utilisant au maximum les polygônes 3D et les textures Mapping dont est capable la technologie 32 bits de la Saturn. Comme vous pouvez le constater, le sprite du personnage principal est une digitalisation, comme d'ailleurs la plupart des protagonistes qui entreront en jeu dans Virtual Hylide. Tout le jeu se déroulera en temps réel et votre perso, Jim de son prénom, pourra se balader librement et en toute interactivité où bon lui semblera, limité seulement par les obstacles possibles (essayez de traverser un mur, jeu interactif ou pas...). Bref, Virtual Hylide est pour l'instant prévu pour le mois de mars 1995, mais bon, c'est mal parti côté timing, alors, nous verrons bien. Toujours est-il que le jeu promet, lui !



# TELEX

### BASTONIC

Sega est ha que tuellement en train de travailler sur un jeu de baston utilisant la technologie du "Lock-On", comme avec la cartouche de Sonic et Knuckles. Des jeux de sport seraient également prévus...

### LA VÉRITÉ, TOUTE LA VÉRITÉ

Ça y est, c'est officiel, on vient juste de l'apprendre. C'est tout bonnement incroyable, depuis le temps qu'on attendait ça, on n'ose plus y croire. M'enfin, bon, cette fois c'est fait, et ça nous fait vachement plaisir d'être les premiers à vous l'annoncer.

### MEGA MAN EN EXCLU

Capcom vient d'annoncer la création d'un soft uniquement destiné à Sega. Rien d'extraoridinaire jusque là. Si ce n'est que Mega Man : The Wily Wars sera exclusivement disponible sur Sega Channel. Ce titre est en fait une compilation des trois épisodes de MM, et vous ne le verrez donc jamais dans votre magasin préféré. Capcom n'en restera pas là, car il annonce la création d'une version spéciale de Super Street Fighter II, une nouvelle fois destinée à la Sega Channel. Joli coup de promo pour la chaîne !

### 32 BITS EN QSOUND

Sega prépare l'avenir de ses consoles 32 bits. Après la signature avec Softimage pour le développement de la 3D sur Saturn, la firme vient de conclure un accord avec QSound Labs. Ce système sonore équipera la 32X et la Saturn. Après les graphismes en 3D, voilà le son en 3D. Ecco le Dauphin en QSound, j'attends ça.

### UN MODEM MEGADRIVE

T-HQ et Catapult Entertainment sont actuellement en train de mettre sur le marché américain un modem pour Megadrive, à un prix de $69,95. Cette carte, appelée X-Band, permettra de jouer à distance contre d'autres personnes, et ceci par l'intermédiaire d'un numéro de téléphone. Les jeux pour l'instant accessibles par modem sont : MK et MK II, NBA Jam, Madden'95, NHL'94 et NHL'95. On ne parle pas, pour l'instant, de l'exporter vers la France.

JAPAN

*Hé, vous ! Ne vous approchez pas de cette humble demeure.*

# La légende

## PREVIEW MEGADRIVE

Le Prince Ali, fils du Roi d'Oasis et explorateur passionné, fouillait les grottes d'une petite île au large, lorsqu'il découvrit un trésor... De nombreuses pièces d'or et de vases anciens gisaient dans un coin sombre de la grotte, à côté d'un petit coffre en bois rustique. Excité par cette découverte et curieux de nature, Ali ouvrit délicatement le coffre lorsqu'il entendit soudainement une voix venant de l'objet qui s'y trouvait : "Ali, je suis le bracelet en or. Je te confie mon pouvoir car tu as été élu pour mener à bien une tâche difficile. Il existe un bracelet semblable en argent qui a possédé l'âme d'une autre personne. Il conduira Oasis à sa perte si tu ne l'arrêtes pas. Trouve les quatre esprits que je régissais autrefois et mets un terme à l'ambition démoniaque du possesseur de l'autre bracelet.". Fouillant dans sa mémoire, Ali se souvient d'une vieille légende selon laquelle, il y a longtemps, deux sorciers, Reharl et Agito, s'affrontèrent dans une bataille meurtrière qui dévasta les Shadowlands du royaume d'Oasis. Les deux sorciers tiraient leurs pouvoirs des bracelets magiques. Reharl contrôlait les esprits et Agito provoquait chaos et destruction. Il se détruisirent lors d'une bataille épique et les bracelets furent perdus avec eux...

*Quel est cet étrange bracelet ?*

*Haaaa ! Un serpent venimeux*

### VIVE L'AVENTURE !

Oui ! Et en français s'il vous plaît ! C'est pas beau, ça ? Dans ce jeu d'aventure de 24 Mb, vous dirigez le Prince Ali, un personnage qui ne

Tu veux t'acheter des jeux d'occasion ?
Consulte les petites annonces sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *PA

*Je peux peut-être me faufiler dans ce trou en me baissant ?*

*Mon père est le Roi !*

*Mince alors, j'ai créé une tornade sans faire exprès. Une simple boule d'eau aurait suffi pour ouvrir un passage dans cette cascade...*

# de Thor

*Quel royaume vaste et magnifique...*

manque ni de talent et d'agilité puisqu'il sait manier l'épée comme un Dieu et qu'il maîtrise même l'art du coup de pied acrobatique... De plus, il acquerra des pouvoirs magiques au cours de sa mission, qui lui donneront encore plus de puissance ! Le principe du jeu est classique mais efficace : vous vous promenez, vous discutez avec les gens pour obtenir des informations et vous avancez ainsi peu à peu dans votre mission. Evidemment, les combats ne manqueront pas (la barre d'énergie de l'ennemi apparaît), et ils vous permettront d'obtenir des objets comme des clés, de la nourriture ou encore des potions... Des coffres jalonneront votre parcours, dans lesquels vous trouverez aussi des objets précieux telles que des épées plus fortes et d'autres armes. Mais Ali ne fera pas que combattre, il sera capable d'effectuer d'autres actions comme se baisser, sauter, courir, pousser des objets ou même actionner des leviers... Tout cela lui sera utile pour trouver les nombreux passages secrets et élucider les épreuves de réflexion.

## ET LA STRATÉGIE...

Effectivement, il vous faudra gérer différentes choses si vous voulez rester en vie. La première de vos préoccupations sera de veiller à votre santé et de l'entretenir bien entendu, mais il vous faudra également utiliser vos armes à bon escient, ainsi que vos pouvoirs magiques, pour ne pas les gaspiller. Pensez aussi à sauvegarder votre partie au bon moment ! À tout instant, vous aurez accès à un menu vous permettant de visualiser votre emplacement sur la carte du jeu et de savoir dans quelle direction vous diriger. Ce menu vous permettra aussi de choisir l'arme ou les objets à utiliser et d'avoir un compte-rendu de votre statut, avec votre rang et le nombre d'ennemis tués par exemple... Au fur et à mesure que vous progresserez, les ennemis deviendront de plus en plus farouches ; alors, votre sac ne pouvant contenir qu'un certain nombre d'objets, choisissez-les bien pour être de taille à les affronter. Comme vous le constatez, ce jeu s'annonce assez prometteur, et vous pouvez compter sur nous pour vous le faire découvrir plus en profondeur lors du prochain zapping.

*Déguerpiss ez de là, boum, paff, slack...*

**ÉDITEUR : SEGA**

**DISPONIBILITÉ : MARS**

# TELEX

### DES SOU-X

Ce sont pas moins de 25 millions de dollars qui ont été engagés pour le développement de plus de 30 titres 32 X par Sega.

### 100 POUR NOEL

Soyez contents, soyez heureux, chanceux possesseurs de la 32 X. Si vous avez la patience d'attendre jusqu'à Noël prochain, ce sont pas moins de 100 jeux qui pourront squatter le port-cartouche de votre console.

### DECOUVERTE

Vous qui aimez la nature, participez à la journée découverte organisée par nos amis de chez "Blédur'. Blédur, c'est un grand céréalier qui vous offre l'occasion de découvrir, tout au long d'une journée passionnante, toutes les nouvelles techniques du plantage de maïs ou bien de l'embrochage du froment. Viendez nombreux.

### DRAME DE LA VIE

Alors que Paf le chien, plus connu sous le nom de Jo la Fiotte, traversait hier la rue pour satisfaire un besoin bien légitime, une voiture percuta le pauvre animal dans un bruit s'approchant de l'onomatopé "PAF". Le pauvre animal décéda des suites de ses blessures dans des douleurs atrocement inimaginables. Adieu PAF le chien, sache que tu étais notre ami et que nous ne t'oublierons pas...

### RÉCONCILIATION

Alors qu'on les croyait séparés à jamais, David et Jonathan sont en train de préparer leur grand retour avec un album cosigné par les plus grands musiciens du moment. On cite en vrac Bruel , Clayderman, Honer et autres Goude pour ne parler que des moins connus. Le premier single devrait s'appeler "Au revoir mon ami Paf", suivi d'une reprise du célèbre titre "Est-ce que tu chiens pour les vacances ?". Une bien bonne nouvelle donc...

### SACHEZ-LE

Ce qui est bon à savoir n'est pas forcément bon à n'avoir... (proverbe chinois du 3ème siècle avant Kinchoïïï V)

JAPAN •

*Admirez cette magnifique torche humaine. Projections, kicks, et boules de feu ne manqueront pas. Et vous pourrez toujours achever vos adversaires par un bon coup de sabre dans la gorge.*

*Si elle arrête mes coups de pied avec son sabre, on va tous finir cul-de-jatte. Pensez à vous faire offrir deux fers à repasser et une planche à roulettes.*

# Samuraï Spirits

## PREVIEW MEGADRIVE

*Huit combattants avec sabre seront au rendez-vous. Chacun d'eux a ses forces et coups spéciaux.*

Après the Second Samuraï, c'est Samuraï Spirits qui va tenter de vous initier aux techniques de combat japonaises. Les aventures que vous allez vivre se situent dans une période très précise, qui va de 1192 à 1867. C'est précis, non ? C'est surtout que cette époque a été celle des shoguns. Cela nous prouve au moins que les feuilletons télévisés ne disent pas n'importe quoi. Les shoguns ont été au pouvoir au Japon, et y avaient instauré une dictature militaire. Ils faisaient régner l'ordre par les armes, et se chargeaient de faire respecter la religion à travers le pays. C'est à la fin de l'époque Edo que le 15ème shogun, Tokugawa Keiki, a mis un terme au gouvernement des samuraïs. Sept siècles de pouvoir pour ces guerriers pas comme les autres, qui avaient mis au point des techniques de combat à mains nues, au cas où ils perdraient leur sabre à la guerre. Pourtant, les guerriers de Samuraï Spirits en ont des sabres, et ils savent s'en servir.

*Chaque personnage a sa propre histoire, que vous pourrez suivre avant les combats singuliers. Vous aurez parfois droit à des scènes déchirantes entre un homme et son épouse, ou une jeune fille et son père. Snif.*

### LES SHOGUN'N ROSES

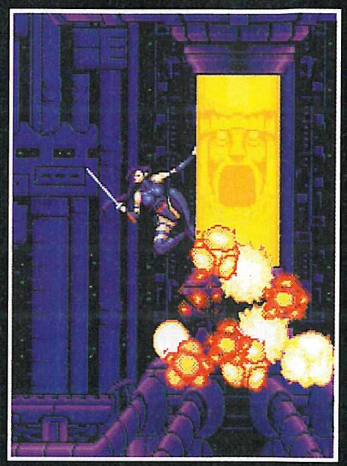
Les huit combattants et combattantes qui peuplent ce soft vont vous assurer un spectacle digne des plus grands, et dans une violence déconcertante. Car ce jeu de baston/arts martiaux est issu de la plus pure tradition. Coups classiques (kicks, poings...) et coups spéciaux s'allient dans les combats où le sang aura sa place. Le jeu contiendra en plus quelques originalités. C'est ainsi que vous pourrez perdre votre sabre, ou vous battre au corps à corps. La pitié n'existera pas. Tous les combattants ont quitté leur famille pour aller vaincre les forces maléfiques qui déferlent sur le pays. Mais cet honneur ne peut revenir qu'à un seul d'entre eux. Il faudra donc faire le ménage si vous voulez être tranquilles. Vaincre ou mourir, tel est le choix que vous laissera cette cartouche de 24 Mb.

Des centaines et des centaines d'astuces sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *AST

• EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE •

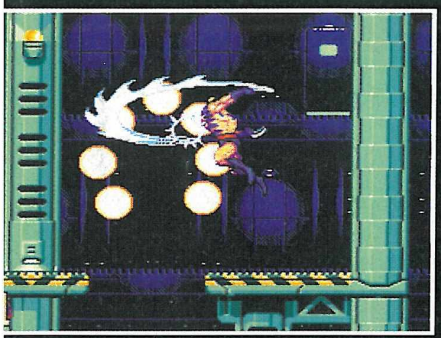
# X-MEN 2

## PREVIEW MEGADRIVE



*S'accrocher aux murs et ramper au plafond n'est pas un problème pour les X-Men.*

Dans la BD intitulée X-Men (publiée en France dans "Spécial Strange" aux éditions SEMIC), Magneto a construit une base spatiale appelée Avalon dans laquelle il veut créer une nation de mutants afin de dominer la race humaine. D'un autre côté, les X-MEN interviennent pour contrecarrer les projets de Magneto et éviter une guerre meurtrière. Le jeu reprend grosso modo cette histoire mais aussi bien d'autres passages des complexes et tumultueuses aventures des X-Men...

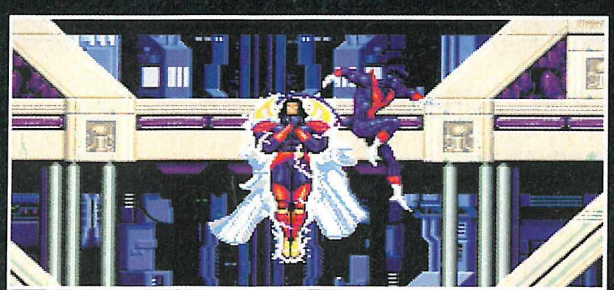


*Qui peut résister aux assauts de Wolverine ?*

### UN JEU DE PLATES-FORMES AVANT TOUT

Certes, X-Men 2 est un jeu de plates-formes (de 16 Mb) normalement pour 1 seul joureur, mais il devrait permettre également de jouer à deux dans un mode Bataille qui mettra les X-Men en compétition contre eux-mêmes ! Le jeu devrait compter une quinzaine de niveaux environ, et le joueur devrait avoir le choix entre plusieurs personnages, chacun possédant des coups et des pouvoirs différents : Wolverine avec ses griffes terrifiantes, The Beast avec sa force monstrueuse, Psylocke avec sa dague psychique et son épée tranchante, Nightcrawler avec son pouvoir de téléportation, Gambit avec son bâton et ses pouvoirs d'utiliser des objets comme armes ou encore Cyclops avec son rayon optique. De la variété en perspective donc ! Tout au long du jeu, vous rencontrerez de nombreux ennemis tels que Exodus mais aussi des robots exterminateurs de mutants (les Sentinels) créés par les hommes pour leur défense. Vous aurez la possibilité de récupérer votre énergie en trouvant des morceaux d'ADN un peu partout et cela vous sera bien utile ! Le jeu étant actuellement en phase de développement, nous n'avons pas pu obtenir des informations plus précises mais ne ratez pas le zapping qui vous éclairera sur le contenu exact du jeu...

Xavier, Mentor des X-Men, rêve d'une harmonie entre les mutants et les humains. C'est la raison pour laquelle



*Nightcrawler dans un combat contre Exodus...*

# TELEX

### DES COUPS

Maintenant que Sega et Atari ont fini de se taper mutuellement sur la tronche, les deux compagnies annoncent une série d'accords concernant l'attribution réciproque de licences de développement pour les machines de l'une et l'autre. Tout cela aura quand même coûté la bagatelle de 90 millions de dollars à Sega, partagés entre le rachat des brevets (50 millions) et du stock d'Atari (40 millions). Monsieur Atari est vachement content. Monsieur Sega un peu moins...

### CES-I = E3

Alors que le CES-I (I pour Interactive) devait se dérouler du 11 au 13 mai à Philadelphie, celui-ci a dû être annulé parce qu'il s'est tout simplement fait griller la place par l'Electronic Entertainment Expo, ou E3. Concrètement parlant, tous les exposants se sont fait la malle comme des gros lâches pour aller rejoindre ce nouveau salon qui, comme par hasard, avait choisi les mêmes dates. À part le fait qu'il se passe à Los Angeles, et que la Californie c'est vachement bien, le succès devrait être au rendez-vous puisqu'à peu près tout les gros bras du milieu seront présents. Dont Sega bien sûr...

### LA COMPIL'

Vous qui n'avez pas de Megadrive ni de 32 X, ce message est pour vous. Sega va sortir, quelque part dans le continuum espace-temps de cette année, une sorte d'hybride reprenant en une seule machine la console et la 32 X. Comptez 200$ pour le tout... Cette machine devrait s'appeler la Neptune.

### SILENCE...

Dans son numéro de janvier, notre confrère CD-Concept a eu l'immense chance de pouvoir parler à la sorte de demi-dieu du monde informatique qu'est Jean-Michel Blotière. L'ancien rédacteur en chef de Tilt s'est fendu d'une interview canon au cours de laquelle il a alterné avec brio l'exercice de respiration yogi (de longs silences en réponse à la moitié des questions) et la manipulation de la langue de bois digne des plus grands dirigeants communistes de la grande époque. Sacré Jean-Mimi, tu nous feras toujours rire...

# INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

Parfois, les Romains auront beaucoup d'imagination pour attaquer Astérix ou Obélix. Mais avec quelques coups de baffes, et coups de ventre, on devrait s'en débarrasser.

# Asterix and the Power of Gods

## PREVIEW MEGADRIVE

Dans les camps fortifiés romains entourant le village gaulois, vous pourrez vous défouler allègrement sur les légionnaires mis à votre disposition.

Le petit village que nous connaissons bien est la proie de bien des soucis. Abraracourcix, le chef du village des Gaulois, vient d'apprendre que Jules César se lançait à la recherche du bouclier de Vercingétorix. Celui-ci, ancien chef des peuples de Gaule, avait déposé le précieux objet aux pieds (ou plutôt sur les pieds) de Jules César. Tout cela se déroulait à Alésia.

Mais les Gaulois étant ce qu'ils sont, c'est-à-dire fiers comme pas deux, on s'est vite empressé d'oublier cette bataille, y compris le chef d'Astérix et d'Obélix, qui y avait participé. Tout le monde a tellement eu envie d'oublier cette défaite que plus personne ne sait où se trouve Alésia. C'est malin. Ce lieu est le dernier où a été aperçu le fameux bouclier Arverne, autre nom du bouclier de Vercingétorix.

### "ALÉGIA !? PERCHONNE NE CHAIT OU EST ALÉGIA !"

Persuadé que le bouclier peut donner une force à Jules César, Abraracourcix va demander à Astérix et Obélix de le rechercher, afin d'être les premiers. Cela permettra également aux invincibles Gaulois de tourner au ridicule l'armée romaine. Astérix ou Obélix vont donc partir à l'aventure, pour retrouver le précieux objet. Remarquez, si je dis Astérix ou Obélix, je commets une petite erreur, car ce jeu se jouera normalement à deux. Et on nous annonce de belles choses. Car si l'histoire ressemble énormément à celle de "Astérix et le bouclier Arverne", ce jeu d'aventure/action rassemble de nombreux personnages extraits de toutes les aventures de notre petit Gaulois à moustache. Voilà qui peut nous promettre de belles aventures dans cette cartouche de 16 Mb. On vous dira si la fin est la même que dans la BD dans un prochain zapping.

**ÉDITEUR : SEGA**
**DISPONIBILITÉ : AVRIL**

Je tiens à féliciter la liane qui arrive à supporter l'impressionnante masse physique d'Obélix.

Voici la première page de l'album : "Astérix et le bouclier Arverne". Le jeu n'étant pas totalement fini, les textes ne sont pas encore inscrits.

Voici quelques-uns des personnages que vous rencontrerez, et que vous avez déjà vus dans les géniales BD. De gauche à droite : le cousin de Lutèce d'Astérix, Cétautomatix, un centurion, Ordralfabétix, le champion romain de "Astérix aux Jeux Olympiques" et le très célèbre Panoramix.


**Découvre toutes les nouveautés SEGA avant tout le monde !**

**3615 MEGA FORCE**

**MOT-CLÉ *NEWS**

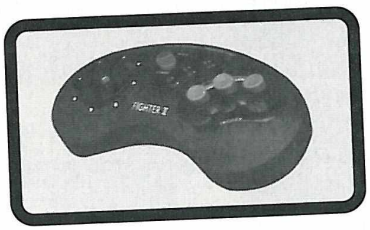
# ULTIMA

**ULTIMA - REPUBLIQUE**
5 BD Voltaire - 75011 PARIS
**Tél : (1) 43 38 96 31**
Fax : (1) 43 38 11 86
**+ de 5000 jeux**

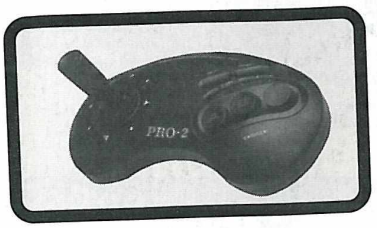
**ULTIMA - GOBELINS**
57, AV des Gobelins - 75013 PARIS
**Tél : (1) 47 07 33 00**
Métro Place d'Italie/Gobelins
**+ de 5000 jeux**

*1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!*

## MEGADRIVE II NEUVE
Version Française
**499 F**

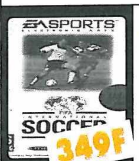


**PRO 2**
Le joypad le plus vendu au monde.
Tir automatique, ralenti avec le stick.



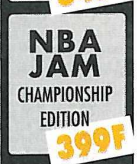
**FIGHTER II**
Joypad 6 boutons pour tous les jeux et jeux de bagarres, Street, Fatal, etc.

## ULTIMA AIME LE SPORT SUR MEGADRIVE .... ET VOUS ?



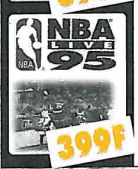

**349F**

La référence, plus de 200 équipes, maniabilité améliorée et pile de sauvegarde. Compatible 4 Way Play (4 joueurs).



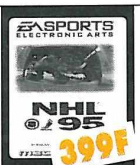

**399F**

CHAMPIONSHIP EDITION
Hit de l'arcade avec 160 joueurs dont 38 cachés, plus de dunk et de smatches ...




**399F**

Jouez avec les vrais équipes de la NBA, plus d'animations, réalisme jamais vu sur MD. Un MUST! Compatible 4 Way Play.

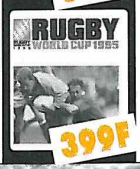



**399F**

Plus rapide que les précédents avec une maniabilité entièrement nouvelle. C'est le jeu de hockey indispensable!

**349F**

Cette course de karting propose 24 cicuits différents et 8 pilotes armés jusqu'aux dents. De quoi animer vos nuits blanches!

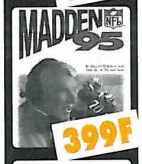



**399F**

Animation des personnages en 3D, mélées ouvertes, mauls, touches, drops... Il est au rugby ce que FIFA est au foot. Compatible 4 Way Play.

**329F**

Cette course de rallye vous propose 8 parcours internationaux avec des routes plus tortueuses les unes que les autres.

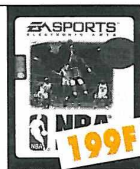



**399F**

Le TOP en matière de foot américain. Un régal pour les amateurs! Compatible 4 Way Play.

**199F**

La référence du jeu de foot à un prix au ras du gazon. Compatible 4 Way Play.




**199F**

Vrai basket à 5 contre 5. Vous pouvez aussi composer vos DREAM TEAMS.

**399F**

Pour les joueurs les plus exigeants voici 8 parcours TCP, 4 nouveaux parcours et 3 tournois. Des graphismes à vous couper le swing! Compatible 4 Way Play.

**199F**

La référence du jeu de combat à un prix champion, ne passez pas à coté.

## SATURN ... SUPER PRIX

**Saturn Console version Péritel**
(marchant sur toutes TV)

JEUX DISPONIBLES

- BATTLE MONSTERS
- BLUE DETECTIVE
- CLOCKWORK KNIGHT
- CYBER RACE
- DAYTONA USA
- DEADLUS
- GALE RACER
- GOTA
- NEO HIRIDE
- PANZER DRAGON
- PEBBLE BEACH GOLF
- PINBALL
- RAMPO
- RAYEARTH
- RIGLOAD SAGA
- SHINOBIEX
- SUPER MYSTERY MANSION
- VIRTUAL FIGHTER
- VICTORY GOAL

**2ème JOYPAD disponible :**
149 F

* Nous rachetons tout votre matériel et jeux anciens, pour tout achat d'une SATURN.
* **Paiement :** payez votre console en 4 fois après acceptation du dossier

## 32X SYSTEM ... SUPER PRIX

JEUX DISPONIBLES

- AFTER BURNER
- COLLEGE BASKETBALL
- COSMIC CARNAGE
- DOOM
- FARENHEIT CD
- GOLF MAGAZINE
- METAL HEAD
- MIDNIGHT RAIDERS CD
- SONIC CHAOTKS
- SPACEHARRIER PERFECT
- STAR WARS ARCADE
- SUPER MOTOR CROSS
- SURGICAL STRICKE CD
- TEMPO
- TOC MONTANA
- VIRTUA RACING DX
- WIREHAED CX

**32 X**
**1290 F**

## OCCASIONS

***Nous rachetons COMPTANT votre matériel et vos jeux. Paiement immédiat en espèces ou chèque au magasin et sous 24h par correspondance.***

**NOUS TELEPHONER POUR COTATION**

## ULTIMA Boutiques Province

| | | | |
|---|---|---|---|
| • Aix en Provence | 9, rue d'Italie | 13100 | Tél : 42 27 59 45 |
| • Bastia | 3, rue St François | 20200 | Tél : 95 31 68 70 |
| • Blois | 48, rue Beauvoir | 41000 | Tél : 54 74 44 53 |
| • Bordeaux | 203, rue Sainte Catherine | 33000 | Tél : 56 92 85 11 |
| • Bourges | 9, rue d'Auron | 18000 | Tél : 48 24 46 72 |
| • Carcassonne | 22, rue Aimée Ramond | 11000 | Tél : 68 47 49 74 |
| • Castres | 6, rue Henri IV | 81100 | Tél : 63 59 28 03 |
| • Grenoble | 4, rue des Bergers | 38000 | Tél : 76 47 12 33 |
| • Juan Les Pins | 14, avenue Maupassant | 06160 | Tél : 93 61 10 21 |
| • Le Havre | 95, bis rue Frédéric Bellanger | 76600 | Tél : 35 19 00 82 |
| • Metz | 8, avenue de Lâtre de Tassigny | 57000 | Tél : 87 69 19 50 |
| • Nimes | 4, rue des Greffres | 30000 | Tél : 66 76 16 16 |
| • Perpignan | 17, avenue Guynemer | 66000 | Tél : 68 50 89 50 |
| • Paris | 21, rue de Turin | 75008 | Tél : 42 94 97 14 |
| • Rochefort | 127 bis, rue Louis Thiers | 17300 | Tél : 46 99 81 25 |
| • Toulouse | 11, rue des Lois | 31000 | Tél : 61 12 33 34 |

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence

(la moins chère de France)

**VOS COMMANDES LIVREES SOUS 24H**

**CARTE DE FIDELITE**

**4 JEUX ACHETES**
*sur une période d'un an*
**= 1 JEU GRATUIT AU CHOIX**

**BON DE COMMANDE** à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA VPC
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète : .....
.....
Tél. (obligatoire) : .....

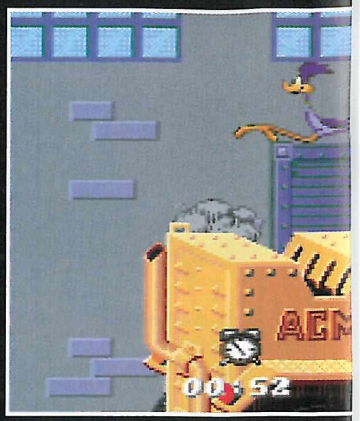
PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

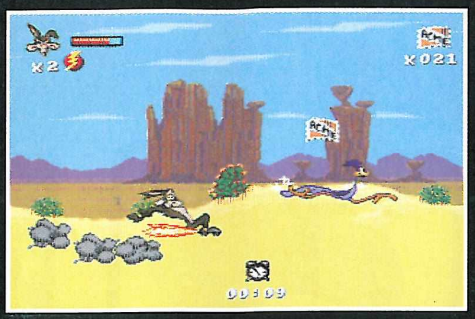
| PRODUIT | PRIX | MONTANT |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS D'ENVOI | | |

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE .....SIGNATURE

*C'est où qu'on creuse ?*

*La fin est proche, alors la compétition s'endurcit.*





*J'crois que j'vais le rattraper, mais comment m'arrêter ensuite ?*

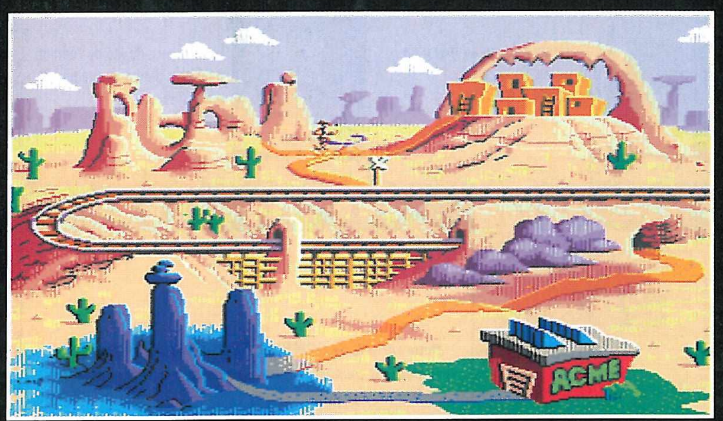
*Le ciel est contre moi, c'est certain !*

# Road Runn
# Desert Demolition

## PREVIEW MEGADRIVE

*Au secours, je ne sais pas faire de patins à roulettes !*

Voici donc l'histoire d'un coyote, ou "Canis Rayenous" et d'une autruche, "Speedicus Birdicus", que tout le monde appelle Road Runner. Particularité de l'un, il essaye depuis toujours d'attraper l'autre en inventant des pièges qui se retournent inexorablement sur lui. Particularité de l'autre, il est rapide et astucieux et passe à travers tous les pièges en poussant deux petits cris qui énervent beaucoup : "Bip Bip !". Vous les reconnaissez maintenant ? Dans le jeu, ils vont faire une course bestiale à travers le désert pour désigner lequel des deux est le plus rapide. À vos marques, prêt, partez !



*Voici tout le chemin que Road Runner et le Coyote devront parcourir avant d'arriver aux bureaux ACME.*

### L'AILE OU LA CUISSE ?

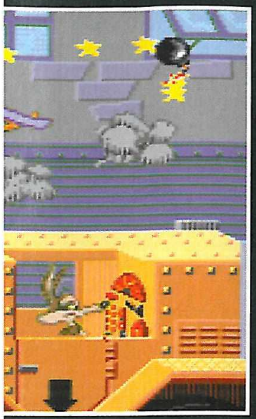
Au début du jeu, vous pouvez choisir de faire la course avec le coyote ou bien Road Runner. En allant faire un tour dans les options, il vous est possible de sélectionner le niveau de difficulté (facile, normal ou difficile). Tout au long du chemin, vous rencontrez de nombreuses options, des drapeaux ACME pour augmenter vos points, des montres pour gagner du temps car chaque parcours est chronométré, des turbos pour aller très vite, des flacons ou des graines (suivant le personnage choisi) pour récupérer de l'énergie, et des vies de temps à autre. Si vous partez avec Road Runner, votre objectif sera d'éviter les assauts du coyote et de faire Bip Bip en passant devant les caisses ACME. Si vous partez

**Tu souhaites nous poser des questions ?**
**Interroge Schmürz et la rédaction sur le**
**3615 MEGA FORCE**
**MOT-CLÉ *RED**

• EUROPE • JAPAN • U

*Pourquoi tant de haine ?*

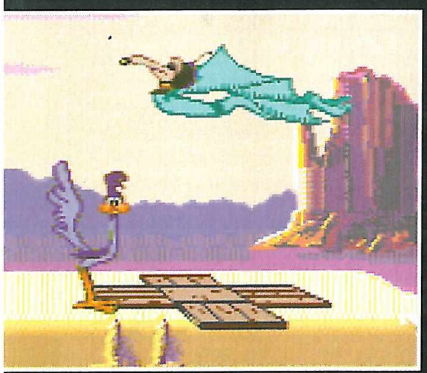
*J'ai un gadget dans cette caisse qui va me permettre d'aller encore plus vite que Bip Bip.*



er

*Moi aussi, je peux voler.*

*Je picore les graines et ensuite, j'attrape la migraine.*



*Complètement givré, ce coyote !*

être devez-vous faire exploser un rocher pour ouvrir un passage, peut-être devrez-vous vous propulser dans les airs à l'aide d'un canon pour atteindre une corniche, peut-être devrez-vous actionner un levier ? Comme vous pouver le voir, il y aura de l'action, parfois même un peu trop à votre goût... Vous retrouver carbonisé par l'explosion d'un baril de poudre ou dévaler des pentes en patins à roulettes au risque que vous écraser contre un mur, ne sont pas des choses que vous aviez imaginées. Vous serez même de temps à autre obligé d'emprunter un train pour gagner du temps car, ne l'oubliez pas, il s'agit d'une course contre la montre... Des stages bonus sont prévus ainsi que des Continues. Quant aux passwords, c'est sous réserve. Découvrez plus en détail ce jeu de plates-formes (16 Mb) délirant lors du prochain zapping !

**ÉDITEUR : SEGA**
**DISPONIBILITÉ : MARS**

avec le Coyote, il vous faudra rattraper Road Runner pour obtenir des options et entrer dans les caisses pour trouver des gadgets (patins à roulettes, ressorts, marteaux-piqueurs...).

## PAS UNE MINUTE DE SÉRIEUX !

C'est même pire que ça : en fait, il ne se passe pas cinq secondes sans qu'il vous arrive une tuile (souvent, c'est une enclume qui vous tombe sur le coin de la figure). Multipliez cinq par le temps qu'il vous faudra pour parcourir tous les niveaux (une quinzaine environ) et vous obtiendrez le nombre de bosses que vous aurez sur la tête à la fin du jeu ! Mais où est donc la sortie ? En voilà une bonne question ! Peut-

*Normalement, si tout va bien et que personne ne vienne me déranger, l'explosion devrait faire décoller le rocher et moi avec...*

*Avec autant de pattes, pas étonnant qu'il aille aussi vite !*

# TELEX

## NOSTRADAMUSEGA

Les dirigeants de Sega ont eu une vision. Ils ont entrevu l'avenir, et pour eux, il semble qu'il se prépare bien. En effet les dirigeants d'Haneda prévoient de vendre cinq Saturn, contre trois PSX de Sony. Ce qui ferait 2 millions de Saturn pour 95, contre 1,2 million de PlayStation.

## ON S'OCCUPE COMME ON PEUT

Les parents américains se sont réunis pour décerner un prix au jeu le plus éducatif. C'est Berenstain Bears Camping Adventures qui a été sélectionné, et c'est un titre Sega Club. La petite console pour les 3-7 ans, Pico a également été récompensée. On est bien contents, et on dormira beaucoup mieux ce soir.

## SEGA CHANNEL CARTONNE

Après plusieurs mois de tests, Sega peut être satisfait de sa chaîne. Selon les chiffres fournis par celle-ci, 99% des abonnés s'avouent satisfaits. Certains (8%) ont même acheté une 16 bits pour l'occasion, dont une dame de 66 ans. Sega Channel prévoit compter 20 millions d'abonnés d'ici la fin 95.

## POUR UNE POIGNÉE DE DOLLARS

Les deux jeux de Rocket Science Games, que vous avez pu voir dans notre Zapping, sont Loadstar : Legend of Tully Bodine et Cadillacs & Dinosaurs. Mais savez-vous que chacun de ces softs, images digitalisées et effets spéciaux obligent, a coûté un million de dollars ? Combien a coûté Pong dans les années 70 ?

## "LOCK" GOES "ON"

Le Lock-on, vous connaissez. C'est le système utilisé pour Sonic et Knuckles, et qui permet d'emboîter deux cartouches. Sega, après son coup d'essai sur Sonic, a décidé de mettre à profit cette expérience. D'autres jeux, de genre baston et simulation de sport, sont donc en préparation. Va-t-on retrouver de nouveaux combattants sur nos anciennes cartouches ?

# INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • U

# Revue de presse

***Si vous avez pu découvrir quelques magazines anglais et américains le mois dernier, vous devez bien vous douter que ce ne sont pas les seuls. C'est pourquoi nous allons poursuivre notre tour du monde de la presse des jeux vidéo, et aussi vous présenter un tout jeune magazine nippon, entièrement consacré à Sega, et qui accorde une grande place à la Saturn, déjà sortie au Japon. Le deuxième numéro de Saturn Fan semble prometteur pour l'avenir. Décollage vers Tokyo, mais pas seulement Tokyo...***

## SATURN FAN

**PAYS : JAPON**
**MOIS : FÉVRIER**

Ce numéro deux nous affiche une couverture très design, avec au programme des nouveautés Saturn telles que Virtual Hydlide, Blue Seed ou encore Rampo. Les lecteurs de ce nouveau mag pourront également découvrir un dossier spécial sur Virtua Fighter, où tous les coups et astuces de chaque personnage seront dévoilés, ainsi que la soluce complète de Lunar Eternal Blue sur Mega CD. Enfin, Saturn Fan présente à ses lecteurs Daytona USA sur Saturn, au travers de ses créateurs d'AM2, un des départements de pointe de Sega, le Département Research & Development.

## SEGA PRO

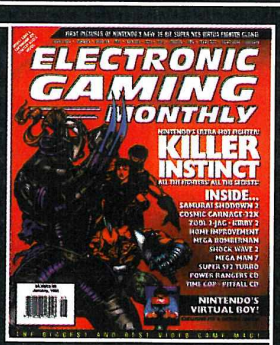
**PAYS : ANGLETERRE**
**MOIS : FÉVRIER**

Samuraï Shodown a les honneurs de Sega Pro, puisqu'il côtoie la Saturn sur la couverture. Premier test de Sega Pro sur la dernière console Sega, Gale Racer n'a pas vraiment séduit, puisqu'il a écopé d'une note de 64 %. Ce n'est pas le seul à avoir déplu d'ailleurs, car Cosmic Carnage 32X (62 %), Clayfighter MD (49 %), Yogi Bear MD (43 %) et Space Harrier 32X (43 %) l'accompagnent dans les bas-fonds. Les anglais ont plutôt flashé sur Ristar ou Cannon Fodder (90 % tous les deux), et sur l'inévitable Virtua Fighter qui a obtenu 95 % sur Saturn. Enfin, Sega Pro était accompagné d'un booklet chargé de présenter les jeux de l'année 95.

## EGM

**PAYS : USA**
**MOIS : JANVIER**

Dans sa nouvelle édition, EGM dévoile tous les secrets et tous les combattants de Killer Instinct, qui a également les honneurs de la une. Également en couverture, EGM nous propose une découverte du nouveau concept Nintendo : le Virtual Boy. Ce numéro de 280 pages explique également comment réussir Earthworm Jim et Donkey Kong sans devenir timbré, et lève le voile sur les nouveautés jeux comme Zool 2 sur Jaguar, Samurai Shodown 2 sur Neo Geo, SSF II Turbo sur 3DO ou Fatal Fury Spécial sur Mega CD. Un numéro très baston.




## GAMEFAN

**PAYS : USA**
**MOIS : JANVIER**

Gamefan titre ce mois ci sur Phantasy Star : The end of Millenium, que l'on peut découvrir à l'intérieur à travers quatre pages bourrées de photos. Gamefan fait également le tour des consoles, et présente entre autres Batman & Robin et Ristar Megadrive, Uni-Racers et Looney Toons B-Ball SNIN, Iron Soldier et Need for Speed sur Jaguar... Et comme cadeau de bonne année, le mag a fait un classement par catégorie et par machine des meilleurs jeux de l'année 94.

# LES JEUX A VENIR

***Tous les jeux qui sont présents dans cette liste nous ont été fournis par les distributeurs français qui ont confirmé la sortie du titre en question en France. Cette liste n'est pas exhaustive, les dates ne sont données qu'à titre indicatif et peuvent être sujettes à modification.***

## MEGADRIVE

| | | |
|---|---|---|
| ITCHY AND SCRATCHY | ACCLAIM | JANVIER |
| HURRICANES | US GOLD | JANVIER |
| SPIDERMAN TV | ACCLAIM | FEVRIER |
| QUARTERBACK CLUB | ACCLAIM | FEVRIER |
| JIMMY WHITE'S SOCCER | VIRGIN | FEVRIER |
| STREET RACER | UBI SOFT | MARS |
| STARGATE | ACCLAIM | MARS |
| TRUE LIES | ACCLAIM | MARS |
| THEME PARK | ELECTRONIC ARTS | MARS |
| PINKIE | OCEAN | AVRIL |
| ADDAMS FAMILY VALUE | OCEAN | MAI |
| MR NUTZ II | OCEAN | MAI |
| ELITE | OCEAN | NC |
| SUPER OFF ROAD | SONY | NC |
| THE FLINTSTONES | OCEAN | NC |
| MIGHTY MAX | OCEAN | NC |
| PENAL COLONY | OCEAN | NC |
| ROCK AND ROLL RACING | INTERPLAY | NC |
| DEMOLITION MAN | VIRGIN | NC |

## MEGADRIVE 32X

| | | |
|---|---|---|
| TEMPO | SEGA | NC |
| MOTOCROSS RACING | SEGA | NC |
| METAL HEAD | SEGA | NC |
| 36 HOLES | SEGA | NC |

## MEGA CD

| | | |
|---|---|---|
| 3 NINJA GOES TO JAPAN | SONY | ANNULE |
| JOHNY MNEMONIC | SONY | ANNULE |
| FRANKENSTEIN | SONY | ANNULE |
| POWER RANGERS | SEGA | FEVRIER |
| LOADSTAR | ROCKET SCIENCE | FEVRIER |
| CADILLAC & DINOSAURS | ROCKET SCIENCE | FEVRIER |
| BC RACERS | CORE DESIGN | FEVRIER |
| ANOTHER WORLD II | VIRGIN | MARS |
| LINKS | VIRGIN | MARS |
| DRAGON'S LAIR | SEGA | MARS |
| KEIOI SQUAD | JVC | AVRIL |
| TIME COP | JVC | AVRIL |
| DUNGEON MASTER | VIRGIN | AVRIL |
| HEIMDALL | JVC | AVRIL |
| FATAL FURY | JVC | AVRIL |
| SAMURAI SHODOWN | JVC | AVRIL |
| LORD OF THUNDER | VIRGIN | AVRIL |
| DUNGEON | EXPLORER | AVRIL |
| SPACE ACES | SEGA | AVRIL |
| DEMOLITION MAN | VIRGIN | NC |

## GAME GEAR

| | | |
|---|---|---|
| MONSTER TRUCK WAR | ACCLAIM | ANNULE |
| JOHN MADDEN | EA | JANVIER |
| POWER RANGERS | SEGA | JANVIER |
| ITCHY AND SCRATCHY | ACCLAIM | FEVRIER |
| DRAGON | VIRGIN | FEVRIER |
| SHINING FORCE | SEGA | MARS |
| CAESAR PALACE | VIRGIN | NC |


TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LES FILLES

36-70-21-07

LES OTAKU* PLAISENT-ILS AUX FILLES ?

*OTAKU : terme qui désigne les dingues de jeux video et les accros d'animation japonaise

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ? JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES

SEGA SATURN

SONY PSX

NEOGEO

SUPER NINTENDO

36-68-21-88

MEGADRIVE 2+32X

DES QUESTIONS TROP FACILES !

SNORK III

NEW LEVELS

EARTHWORM JIM VOUS A PLU ?

EARTWORM JIM, LE JEU !

Virgin Games vous invite a continuer l'aventure dans un jeu interactif inedit au

36-68-94-95

DES CADEAUX VIRGIN

DES TIPS EXCLUS

DES NEWS REACTUALISEES

ET AUSSI DOOM 2 LE JEU !

Virgin

BOX LETTER CITY

DES FILLES ET DES JEUX

36 70 21 12

LA LIGNE DES JEUX VIDEO ET DES RENCONTRES

BOXPHONE

CREEZ VOTRE REPONDEUR TELEPHONIQUE ULTRA CONFIDENTIEL

UN CODE SECRET POUR VOTRE JARDIN SECRET

36 68 21 41

36 15 CANAL 21

ECHANGEZ

ACHETEZ

VENDEZ

JEUX VIDEO

MANGAS

ANIMATIONS JAPONAISES

36 15 CANAL 21

nouveau

SUPERPHONE

2000 NANAS TATTENDENT POUR DIALOGUER EN DIRECT.

36 70 76 06

Arsenic

Ce service est édité par News Télémédia, BP N°.523,75666 Paris Cedex 14. Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que de 2,19 F la minute. Pour les appels 36 70, la taxation ne sera que de 8,76 F la connexion puis de 2,19 F la minute.

CODE MEDIA : 101

# quand je s

# *je ferai des jeu*

# les métiers

**Le mois dernier, vous avez pu découvrir le parcours du combattant qui menait aux métiers des jeux vidéo. Scénariste, graphiste papier ou micro, programmeur, musicien : avec ou sans bac, toutes les adresses et les astuces maison pour atteindre le Nirvana. Mais si toutefois vous ne vous sentez pas l'âme d'un dessinateur, ou d'un trifouilleur de claviers, sachez que d'autres corps de métiers peuvent vous mener à la planète des jeux vidéo. C'est pourquoi, et comme promis le mois dernier, nous allons vous présenter les autres professions qui pourront vous permettre de bosser près de vos chères consoles ou PC. Vendeur, chef de produit, ou bien encore "hot-liner" ou testeur, nous vous dévoilons l'indispensable. On va même vous dire comment créer votre propre boutique de jeux vidéo ! Fabuleux. On vous l'avait promis, et c'est maintenant.**

**LAURENT**

Les métiers dont je vais avoir le plaisir de vous parler sont probablement moins "fun" que ceux du mois dernier, mais tout aussi intéressants. Le parcours pour y parvenir est largement moins parsemé d'embûches. Par contre, il faudra quand même vous battre pour entrer dans notre merveilleux monde des jeux vidéo. Ce marché est ultra-porteur, et il y a donc beaucoup de candidats pour postuler dans des boîtes comme Sega, Nintendo, ou des magasins comme Micromania. Par contre, les entreprises sont beaucoup moins nombreuses. Il vous faudra être le meilleur. Cette petite mise en garde effectuée, nous allons pouvoir attaquer dans le vif du sujet, avec un corps de métier, plus que passionnant : le marketing.

## *Le marketing*

Ceux qui pensent que le marketing est une nouvelle discipline sportive tout droit sortie des bas-fonds new-yorkais se plantent complètement. Le marketing regroupe l'ensemble des techniques qui concourent au développement des ventes d'un produit ou d'un service. Cela va de l'étude de marché à la communication, et de la promotion à la

# serai grand

## x vidéo ! (2)

## annexes

recherche de nouveaux produits. Autrement dit, tout ce qui vous pousse à acheter un produit à la place d'un autre, et tout ce qui crée un besoin de consommation, est voulu et décidé par les hommes de marketing. Nous allons nous attarder sur un poste bien particulier, et bien spécifique de ce domaine : chef de produit.

La personne qui occupera ce poste sera chargée de faire vivre le produit : bien avant sa commercialisation, elle prépare son lancement, et tout ce qui va l'aider. Elle étudiera un packaging (emballage), un positionnement, le prix, le mode de distribution... Bref, elle est responsable du produit. Pour vous citer un exemple, sachez qu'au sein de Sega France, il y a un chef de produit Megadrive, un chef de produit Mega-CD, un autre pour la Game Gear, la 32X, la Master System, et probablement qu'un poste sera mis en place pour la Saturn. Ensuite, une fois le produit sur le marché, le responsable devra veiller à sa promotion, et suivre les ventes, afin d'agir en cas de baisse. En tout cas, c'est un boulot d'enfer, qui est fort intéressant. À tel point que je vais vous indiquer comment atteindre cette destinée.

Je ne voudrais pas décourager les plus fainéants d'entre vous, mais apprenez d'entrée que ces études ne vous seront accessibles qu'avec le Bac. Je sais, ce n'était peut-être pas prévu, mais il faut se donner les moyens de ses ambitions. Les Bac les plus conseillés sont les Bacs généraux, qu'ils soient littéraires, économiques, ou bien scientifiques. Les bacs techniques ne donnent malheureusement pas accès aux écoles spécialisées. Ceci dit, vous pouvez emprunter les sentiers détournés. Par exemple, passez un BTS (Brevet de Technicien Supérieur) ou un DUT (Diplôme Universitaire de Technologie), qui est accessible à certaines séries techniques, pour ensuite obtenir une équivalence dans une école de commerce. Je n'ai pas dit que c'était gagné d'avance, mais c'est une possibilité qui vous est offerte. Le BTS le plus approprié sera sûrement celui d'Action Commerciale, qui se déroule en deux ans après le Bac. Vous pouvez également vous présenter à la série Comptabilité, Force de vente (avec réserves) ou Action publicitaire et Communication. Ce ne sont pas les seules formations en deux ans accessibles après le Bac. Le DUT tech' de co', c'est-à-dire Technique de Commercialisation, est également un bon plan. Si vous le souhaitez, vous pourrez arrêter vos études après ce court cursus, qui vous aura permis d'obtenir de bonnes bases. Par contre, en face d'un futur employeur, il faudra bien vous vendre, surtout si vous êtes en concurrence avec un candidat issu d'une école de commerce. Mais si vous avez de l'expérience dans le domaine des produits de grande consommation, les portes des entreprises de jeux vidéo peuvent vous être ouvertes. Attention toutefois aux admissions dans les écoles, elles sont sur dossier, et 99 % du temps, suivies d'un entretien.

Si vous voulez mettre toutes les cartes de votre côté, il est plus sûr d'intégrer une école de commerce, qui ouvre plus de portes. En tout cas, ce n'est pas le nombre qui manque. La liste complète de ces écoles prendrait une grosse partie du magazine. C'est pourquoi je vais vous citer les plus répandues, et qui jouissent de la meilleure image. Parmi celles-ci, on peut parler du groupe HEC (Hautes Études Commerciales), mais pour y entrer, il faut bien s'accrocher. Dans la

même catégorie, on peut citer les ESC (Écoles Supérieures de Commerce) ou l'ESG (École Supérieure de Gestion) ou bien encore les Sup de Co, répandues dans toute la France et qui correspondent parfaitement au profil recherché par les grandes entreprises du marché. On pourrait aussi parler de l'ISG (Institut Supérieur de Gestion). Il y en a tellement... Avant de poursuivre, apprenez que bon nombre de ces écoles demandent une année (voire deux si vous vous plantez) de prépa. À l'issue de cette prépa, vous pourrez passer des concours d'entrée à ces instituts, généralement appelés grandes écoles de commerce. Mais je vous préviens, le niveau d'entrée est haut perché.

Non, ne désespérez pas : il y a d'autres écoles de commerce, qui ne sont pas aussi exigeantes que celles-ci. Par contre, méfiez-vous bien, car certaines d'entre elles sont un peu bidons, et contre une somme assez importante vous proposeront une formation pompeuse, mais peu efficace. Le milieu des écoles de Commerce ressemble à une vraie jungle, truffée de pièges, et c'est la raison pour laquelle je ne préfère vous citer que quelques-unes des valeurs sûres. Toutefois, renseignez-vous bien auprès de votre lycée : les centres de documentation sont là pour ça, et les conseillers aussi. Ils vous diront lesquelles sont selon eux les meilleures. En plus, peut-être que d'anciens élèves de votre école y seront passés avant vous, et pourront ainsi vous dire ce qui vaut le coup. Dernière mise en garde : les frais de scolarité. Certaines écoles de Commerce battent des records, et demandent des participations au frais de scolarité, qui peuvent atteindre pour certaines 25 000 ou 30 000 francs par an. Les plus culottées vous demanderont même 40 000 francs. Alors surtout, veillez bien à ne pas tomber sur n'importe quoi.

Après de tels chiffres, je comprendrais volontiers que certains soient refroidis par les études de commerce/marketing. Tout n'est pas perdu. Les universités offrent des formations de ce genre. Par exemple, Lille I propose une Maîtrise de Mercatique (nom français de marketing : merci Mister Allgood !) et de Communication. Pour ceux d'entre vous qui veulent pousser un peu plus loin, il existe un DESS (Diplôme d'Études Supérieures Spécialisées) de marketing, proposé dans les facs suivantes : Clermont-Ferrand I, Grenoble II, Lyon III, Montpellier I, Paris I, IX et XII, Rennes I et enfin Toulouse I. Nous avons également Nice, qui prépare à un DESS de Marketing (Étude des marchés et Commercialisation). Pour finir, et si vous vous sentez les capacités, Paris IX permet de passer un DEA (Diplôme d'Études Approfondies).

**NOM :** Braut
**PRÉNOM :** Priscille
**AGE :** 23 ans
**PROFESSION :** Attachée de presse
**ETUDES :** Bac B
**EFAP (École Française d'Attachés de Presse)**

**PARCOURS :** quand on voit les expériences professionnelles de Priscille, on se dit qu'elle n'aurait pas pu faire un autre métier. Des services de communication, elle en a vu quelques-uns dans le cadre de ses études. Le premier d'entre eux fut celui du Groupe Henner, spécialisé dans les assurances. Ensuite, ce fut le tour de la FNAC, où elle mena des opérations de relations presse. Après s'être aquittée de ces missions, Priscille fit la connaissance du marché des alcools, à travers une expérience avec les Champagnes Lanson. De fil en aiguille, ses études la menèrent au service presse de la Sept/Arte, et de Rive Droite Organisation, une agence d'événementiel. Vous vous doutez bien que si nous vous parlons de mademoiselle, c'est qu'elle a maille à pâtir avec les jeux vidéo. Eh oui ! Depuis mai dernier, elle sévit chez Virgin Interactive Entertainment, où elle s'occupe de nous.

N'oublions pas non plus la traditionnelle, mais non moins efficace, filière Sciences Économiques. Comme quoi il est possible d'échapper aux écoles traditionnelles. Le grand avantage de la fac est probablement les frais de scolarité qui sont quasi nuls. Par contre, il existe un inconvénient de taille. Contrairement aux écoles, les universités ne demandent pas de stages en entreprises, qui constituent 30 à 40% du cursus des formations en écoles. Le problème concerne donc l'expérience du terrain. Les universitaires sont calés sur la théorie, mais n'ont aucune pratique au sein d'une société ou d'un service marketing. Plutôt gênant, quand on sait que beaucoup d'entreprises demandent un minimum d'expérience. Ce sera donc à vous de faire votre choix, en fonction de vos capacités intellectuelles et financières. Et l'ONISEP est là pour vous aider, avec une excellente brochure pleine de bonnes infos : Gestion-Commerce/Les Grandes Écoles. Cet organisme vous

**Quelques bonnes adresses...**

**IUT de Marseillle**
Rue des Géraniums Saint-Jérôme
13337 Marseille Cedex 14
Tél : 91 28 93 00

**IUT de Tours**
29, rue du Pont-Volant
37023 Tours Cedex
Tél : 47 36 76 09

**IUT de Grenoble II**
Place Doyen Gosse
38031 Grenoble Cedex
Tél : 76 28 45 09

**IUT d'Angers**
4, boulevard Lavoisier
49045 Angers
Tél : 41 73 53 00

**IUT C de Lille II**
Rue de l'Université- Bât. C
62300 Lens
Tél : 21 42 68 46

**Université de Clermont-Ferrand I**
36 bis, boulevard Côte-Blatin
63000 Clermont-Ferrand
Tél : 73 93 17 23

**Université de Toulouse I Sciences Sociales**
2, rue Albert Lautman
31042 Toulouse Cedex
Tél : 61 63 37 29/ 61 63 37 30

**Paris IX, Université Paris Sud Centre Scientifique**
Bât 333, 1er étage
15, rue Georges Clémenceau
91405 Orsay Cedex
Tél : (1) 69 17 72 77
Minitel : 36 15 UPASUD

**Lycée François Villon (BTS)**
10-16, avenue Marc Sangnier
75014 Paris
Tél : (1) 45 39 80 51

**Institut Sainte Marie-Saint Dominique (BTS)**
9, rue Émile Deschamps
18000 Bourges
Tél : 48 70 20 99

**ESG Paris**
25, rue Saint-Ambroise
75011 Paris
Tél : (1) 43 55 44 44

**ESSCA**
**École Supérieure des Sciences Commerciales**
1, rue Lakanal
49016 Angers Cedex 01
Tél : 41 73 47 47

**HEC**
**École des Hautes Études Commerciales**
1, rue de la Libération
78351 Jouy-en-Josas
Tél : (1) 39 67 70 00

**ISG Paris**
6-8, rue de Lota
75116 Paris
Tél : (1) 45 53 60 00

renseignera d'ailleurs sur les autres professions du marketing, car il n'y a pas que chef de produit. On y trouve des chargés d'études, des merchandisers, responsables de la promotion des ventes... Alors, cela vaudrait peut-être le coup de vous informer. Désolé si on ne peut pas le faire, mais si ça continue, on n'aura plus de pages.

## *La communication*

La communication, domaine qui me tient à cœur, regroupe plusieurs professions. Marketing direct, chef de pub, promotion, relations publiques... sont autant de spécialités passionnantes.
Ce n'est pourtant pas sur celles-ci que nous allons nous attarder, mais sur celle d'attaché(e) de presse. Une grande importance y est accordée , puisque chaque entreprise comprend au moins un poste de ce type. Cette profession est souvent apparentée, dans l'esprit du grand public, aux cocktails et compagnie. Je vous rassure tout de suite : il n'en est rien (ou presque). Le job dont je vais vous entretenir est proche des relations publiques, et consiste à établir des relations avec la presse. Et bonnes si possible. L'attaché(e) de presse concevra des dossiers ou communiqués de presse, organisera des événements et conférences de presse, pour tenir informés les journalistes de l'actualité de l'entreprise. À l'occasion de la sortie d'un produit, d'un accord économique ou d'un événement important, cette personne concoctera une annonce "officielle" : elle est le porte-parole de la société auprès de la presse. Et comme cette dernière n'est pas toujours facile, il faut veiller au discours, conseiller les dirigeants sur ce qu'il faut dire ou non, et gérer la sortie d'informations. Au-delà de ces charges, l'attaché(e) de presse se doit aussi de faire "tomber" un certain nombre d'articles dans les différents supports médiatiques : presse écrite, radio, télévision... Ces articles servent ainsi à promouvoir l'entreprise, et à mieux faire connaître ses produits et activités.

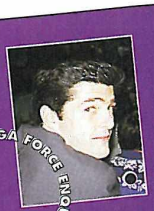
On pourrait s'étendre des heures durant sur le rôle et le travail d'un ou d'une attaché(e) de presse. Mais maintenant que vous en savez un peu plus sur la fonction de cette personne, vous vous demandez probablement comment faire pour parvenir à ce poste. Deux possibilités vous sont ouvertes, bien que la première tende à être de plus en plus inabordable. De nombreux attaché(e)s de presse se sont formés eux-mêmes, un agenda bien rempli sous le bras, et ont profité des grands débuts de ce type de communication pour se hisser à des postes. Mais maintenant, avec l'essor des agences de communication, de la publicité, et du hors-média (relations publiques, relations presse, marketing direct...), les postes libres se font de plus en plus rares, et la concurrence plus vive. Il est donc souvent exigé, de la part des entreprises, des formations adaptées, qui se déroulent en 3 ou 4 ans après le bac. Eh oui, encore lui. Du côté des écoles, le phénomène est semblable, à plus petite échelle, à celui que l'on peut constater sur le créneau des écoles de commerce. C'est pourquoi on trouve de plus en plus d'écoles qui proposent aux étudiants de les former aux métiers de la communication, et d'attaché de presse en particulier. Mais des établissments de renommée, il en existe peu. On en dénombre deux : le CELSA, et l'EFAP (École Fançaise d'Attachés de Presse). La première est un cursus proche du système universitaire, et très axé stratégie/lettres. Si cette école donne un diplôme mondialement reconnu, il est malheureusement assez difficile à intégrer, et demande un travail très fourni pour pouvoir aller jusqu'au bout. La deuxième école est l'ÉFAP. Cette école est accessible sur concours après le Bac (général de préférence), et le cursus dure trois ans. Si vous êtes titulaires d'un DUT, DEUG, ou BTS, vous pouvez postuler, afin d'intégrer la formation directement en deuxième année. Et puis, si vous n'avez pas le Bac, vous avez la permission de suivre une prépa interne, qui sera suivie des trois années normales. École de renommée, elle tend toutefois à perdre un peu de son brio. Elle reste cependant une bonne source pour intégrer la profession et les entreprises, même si les frais de scolarité sont aussi exhorbitants que le trou de la Sécurité Sociale. Il vous en coûtera ainsi plus de 30 000 F par an. Hormis ces deux formations, de nombreuses autres vous sont accessibles, et ce à peu près dans les mêmes conditions (scolaires et financières). Par contre, elles aboutissent à des diplômes non reconnus par l'État, et encore moins reconnus par les entreprises. Il faudra donc faire valoir vos compétences si vous n'avez pas un diplôme de renom.
Enfin, il vous reste la possibilité universitaire, qui offre les avantages cités précédemment, mais aussi les mêmes inconvénients, à savoir le manque d'expérience. Vous pouvez quand même passer une maîtrise de Communication et Information (quatre ans après le bac).
Pour en finir avec ce chapitre, il faut que je vous dise que ce métier est essentiellement destiné à la gente féminine. Eh oui ! La plupart des postes d'attachés de presse sont occupés par des jeunes personnes, fort ravissantes d'ailleurs. Que voulez-vous, les journalistes sont si difficiles ! Mais que le sexe réputé fort ne se lamente pas. Il a le droit de changer les statistiques, et d'assumer ces fonctions. Nous avons d'ailleurs quelques beaux spécimens masculins dans le milieu des attachés de presse.
Voilà, vous savez à peu de chose près tout ce qu'il faut faire pour être attaché de presse. Démarches auxquelles il faut ajouter des qualités personnelles : ouverture d'esprit, culture générale (si possible), et un sens du contact prononcé. Pas question de jeter un journaliste trop pénible (en théorie). Vous avez maintenant tous les outils en main. On ne peut que vous souhaiter bon courage, et vous inciter à bien faire votre choix, en surveillant la validité des diplômes et les frais de scolarité.

**Quelques bonnes adresses...**

**EFAP**
**École Française d'Attachés de Presse**
(Pour les bac + 2)
10, 12 rue Baudin
92300 Levallois-Perret
Tél : (1) 47 48 00 10
ou
61, rue Pierre Charon
75008 Paris
Tél : (1) 43 59 07 79

**CELSA**
77, rue de Villiers
92200 Neuilly-sur-Seine
Tél : 46 43 76 76

**NOM : Dufour**
**PRÉNOM : David**
**AGE : 26 ans**
**PROFESSION : Chef de produit**
**ETUDES : Bac C**
**Prépa HEC**
**École Européenne des Affaires (ex EAP)**




**PARCOURS : dans le cadre de ses études, David a connu plusieurs types de sociétés. Il y eut Mercedes Benz (Angleterre), où il intégra le service marketing, puis MPO, une société française spécialisée dans le pressage des compact-disc. L'expérience suivante se déroula au sein d'une agence de pub, et pas n'importe laquelle, puisqu'il s'agit d'Eurocom. La tâche fut cette fois plus commerciale. Domaine que David allait abandonner plus tard pour arriver dans la grande famille des jeux vidéo. Et d'entrée, il allait se voir confier, pour son premier emploi, l'organisation du Train Sega 93, qui a sillonné la France, et dont vous avez sûrement entendu parler (il y a intérêt !). Fort de cette expérience, il a ensuite pu intégrer l'équipe française d'Acclaim, au sein de laquelle il occupe la fonction de chef de produit. Yeah...**

# Vendeur

Si vous souhaitez travailler dans un domaine commercial, tout en restant fidèle à vos chères consoles, pourquoi ne pas tenter une expérience de vendeur en magasins spécialisés ? De plus en plus de magasins voient le jour, et des places sont à prendre. Il faut savoir en plus, que la grande majorité des hypermarchés ou chaînes de magasins du style FNAC sont dotés d'un rayon spécialisé, et font appel à des vendeurs spécialisés. Comment faire pour y parvenir ? De deux choses l'une : soit vous avez des dons naturels (sens du contact, connaisances...) et il sera inutile de vous former, soit vous suivez une formation spécialisée. Dans les deux cas, il vous sera demandé de solides connaissances dans le domaine des jeux vidéo. Il ne faudra pas confondre Sonic et Mario, et dire qu'un "sprite" est une boisson gazeuse... Le vendeur en magasins spécalisés doit pouvoir répondre à toutes les questions sur les jeux : intérêt, qualités techniques... Il est un conseiller auprès d'acheteurs potentiels, et les joueurs que vous êtes se fient souvent à eux avant d'investir une somme rondelette pour un soft. Au-delà de ces connaissances, il faut avoir la fibre commerciale (amabilité, ouverture d'esprit, et "sens des affaires"...). Vous êtes un vendeur, et devez autant que possible faire des ventes.

Si cette profession vous intéresse, j'ai une bonne nouvelle pour vous : il n'y a pas forcément besoin du Bac. En effet, on vous propose un CAP et BEP vente, qui se préparent tous les deux après la troisième. Le premier est le Certificat d'Aptitude Professionnelle vente-relation clientèle. La première session de ce diplôme nouvelle formule aura lieu en 1995. ce cursus a une duré de deux ans. Deux options vous y sont proposées : Vente Conseil en point de vente spécialisé, et Vente Visuelle en point de vente multispécialiste. L'autre diplôme qui peut vous ouvrir les portes des magasins de jeux vidéo est le Brevet d'Études Professionnels Vente-Action marchande. Il se prépare lui aussi en deux ans après la troisième dans les lycées professionnels. Si l'on en croit la définition donnée par la Commission professionnelle consultative, ce BEP est surtout "axé sur des activités d'employé qualifié ou polyvalent. Ces activités s'exercent le plus souvent dans le cadre d'u magasin ou d'un point de vente fixe ou mobile. Elles peuvent se répartir entre les

grandes fonctions suivantes (outre la fonction vente) : suivi et préparation marchande de produit, participation aux fonctions de promotion-animation et d'exploitation commerciale du magasin ou du point de vente." Voilà qui correspond tout-à-fait au job qui vous attend en magasin. Sachez enfin que ce BEP et ce CAP vous ouvrent tous deux la possibilité de passer un Bac professionnel vente-représentation. Il sera inutile d'approfondir vos études au-delà de cette limite si vous souhaitez exercer cette profession. À moins que vous ne désiriez assurer votre avenir...

Vous savez donc maintenant comment parvenir à vos fins. Et dites-vous bien qu'il vous reste toujours la possibilité de vous vendre sans formation. Je ne dis pas que des grandes enseignes telles que la FNAC et le Virgin Megastore vous seront totalement ouvertes, mais les magasins de plus petite envergure seront probablement intéressés.

**Quelques bonnes adresses...**

**LEC Pierre Lescot**
**Enseignement commercial**
37, rue des Bourdonnais
75001 Paris
Tél : (1) 42 36 34 83

**Lycée Professionnel Jeanne d'Arc**
20, rue de la Liberté
95100 Argenteuil
Tél : (1) 39 61 02 87

**FNAC**
Siège social
148, rue Anatole France
92300 Levallois-Perret
Tél : (1) 49 64 30 30

**Virgin Megastore**
Av. des Champs-Élysées
75008 Paris
Tél : (1) 49 53 50 00

**Micromania**
Siège social
BP 009
06901 Sophia-Antipolis

# Hot-liner

Vous connaissez tous le terme "hot-line". Non ? Pour les rares ignorants qui ont pu se glisser parmi nous, ce mot désigne les services téléphoniques d'aide aux joueurs. Lorsque vous êtes en difficulté, bloqué sur un jeu, c'est là que vous appelez. C'est par exemple le fameux numéro de téléphone que mettent Nintendo ou Sega à votre service. Des éditeurs sont même en train de s'y coller. Ce type de service aux consommateurs est donc en plein essor. Normal que vous aussi vous y intéressiez. Mais n'allez pas croire que ce soit de tout repos. Les hot-liners ne passent pas leur vie à s'éclater sur une console en répondant à quelques coups de fils. Chacun d'eux reçoit en moyenne 200 à 400 appels par jour. Et pour chacun, il doit être aimable et aider le joueur, ce qui n'est pas toujours facile. En plus, pendant les conversations, le "conseiller" joue. Mais pas forcément pour le plaisir : chez Sega comme chez Nintendo, la fonction d'un hot-liners ne s'arrête pas là. Pendant qu'ils vous parlent, ils découvrent les nouveaux titres. Cela sert à deux choses : estimer le futur succès du jeu (c'est pour cela que les hot-liners sont appelés testeurs-évaluateurs chez Sega), et anticiper sur les questions qui vont être posées à propos du jeu. Pour pratiquer ce métier, il faut donc de nombreuses qualités. D'abord, et ce sont deux des plus importantes : l'expression et le contact. Il faut savoir s'exprimer correctement, et ne pas être paralysé devant un téléphone. Autres qualités humaines indispensables : une bonne humeur permanente, de la patience, et surtout l'écoute. Je vais vous citer une autre condition qui va vous paraître évidente : la passion des jeux vidéo. Il faut vraiment aimer ça pour pouvoir supporter la pression. Ce n'est pas pour autant qu'il vous faudra être le dieu de l'univers, et finir Sonic en trois minutes. Que vous postuliez chez Sega ou Nintendo, on ne vous demandera pas de connaître par cœur tous les softs de la marque. Par contre, il ne faut pas être manchot avec un joypad.

Là où la différence se fait sentir entre les deux géants, c'est l'âge. Du côté de Mario, l'âge n'est pas un critère déterminant. Contrairement à Sega, où l'on préfère des personnes plus mûres, avoisinant les 25 ans (en moyenne). Je sais, c'est une limite de plus. Mais dans tout ça, j'ai quand même une bonne nouvelle : aucun diplôme n'est exigé. C'est pas beau, ça ?

Vous voyez qu'il faut posséder de nombreuses qualités. Si vous estimez que vous remplissez les conditions, vous pouvez donc nourrir l'espoir d'intégrer une de ces équipes. Malheureusement, il n'y a pas de solution miracle. Pour y parvenir, il faudra la plupart du temps passer par l'épreuve de la lettre manuscrite accompagnée d'un CV. Si votre courrier a été selectionné, vous devrez alors passer un entretien au cours duquel vous aurez à faire vos preuves sur le plan humain. Enfin, on vous mettra en présence d'une console et d'une manette, pour évaluer vos capacités de joueur. Si après toute ces épreuves vous avez séduit, vous aurez le droit à une période d'essai plus ou moins

longue. Au cours de celle-ci, vous serez formé aux techniques maisons. Au début, vous aurez quelques journées "d'acclimatation", au cours desquelles vous découvrirez le service, et apprendrez les astuces les plus demandées. Vous apprendrez rapidement à connaître les jeux et le catalogue de la marque. Ensuite, vous serez parrainés par un membre du service qui vous suivra et vous guidera dans vos premiers pas "téléphoniques". Cette période peut aller jusqu'à 3 ou 4 mois chez Nintendo. Une fois que vous aurez assimilé les techniques, et que vous pourrez tenir la distance, vous serez lâché dans le grand bain. Ce sera à vous de répondre aux joueurs perdus dans Landstalker ou Zelda. Mais avant, le chemin est long, et comme avez pu le constater il n'existe pas de solution miracle. Pour finir, sachez que les hot-lines n'existeront pas éternellement. Les serveurs téléphoniques du genre "36 68..." prennent de plus en plus le dessus. Les éditeurs de jeux l'ont d'ailleurs bien compris puisque la plupart ont leur numéro spécial. Alors la hot-line, c'est bien, mais préparez quand même votre avenir.

**Quelques bonnes adresses...**

**SOS Nintendo**
3, rue de l'Industrie
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
Tél : (1)34 30 35 00

**Sega France**
19/21, rue du Colonel Pierre Avia
75015 Paris
Tél : (1) 46 62 12 12

**Ludi Games/UbiSoft**
28, rue Armand Carrel
93556 Montreuil Cedex
Tél : (1) 48 18 50 00

# Testeur

Ah ! Nous y voilà. J'en connais un bon paquet parmi vous qui aimeraient exercer ce métier. Je suppose que vous savez en quoi il consiste, puisque vous lisez ces lignes. Vous avez notre boulot sous les yeux. Nous évaluons un soft, le testons sous toutes ses coutures, nous essayons de le pousser au maximum, pour ensuite vous en faire part dans ce brillant opuscule. Nous sommes en quelque sorte vos conseillers d'achat. Mais ôtez-vous une chose de la tête : nous ne passons pas tout notre temps à jouer. Cette étape occupe certes 40% de notre temps, mais il faut prendre les photos des jeux et écrire les textes. Mais pour qui aime et vénère les jeux vidéo, il faut avouer que c'est un bien beau métier que le nôtre. Ce qui suscite bien évidement de nombreuses candidatures et d'aussi nombreuses questions. Par exemple : "Comment devient-on testeur ?". Si vous vous attendez à une réponse de génie, vous vous plantez quelque peu. Vous ne croyez quand même pas que je vais vous dire comment nous piquer nos places, non plus ? Plus sérieusement, je vous avoue qu'il n'y a pas de voie bien précise pour parvenir à ce poste. Beaucoup d'entre nous y sont parvenus par le hasard des rencontres, ou par des coups de chance. Cependant, il y a quelques qualités qu'il vous faudra posséder. Si on ne vous demandera pas un diplôme bien particulier, il est cependant appréciable de savoir à peu près écrire, et de pouvoir s'exprimer de manière correcte. Autre qualité indispensable : la culture jeux vidéo. Si vous aimez jouer, mais que vous n'avez aucune référence, aucune notion technique (sprite, megabit, scrolling...), cela risque d'être difficile. Autre précision : si on ne vous demande pas d'être un héros masqué, et de finir tout ce qui se présente à vous, il est exigé une certaine habitude des jeux. Si vous n'arrivez pas à passer le premier niveau de Sonic 1, vous pouvez raccrocher le joypad.

Muni de toutes ces qualités, il vous est permis de postuler. Par contre, je vais être franc avec vous : les places sont chères (quelques dizaines en France). Il vous faudra donc un bon paquet de volonté et de motivation pour atteindre votre but. Pour ce faire, la meilleure solution (et quasiment l'unique) est d'envoyer un CV, avec une lettre de motivation manuscrite et votre beau minois sur une photo. Il vous faudra le mettre à l'attention du rédacteur en chef, car c'est lui que vous aurez à rencontrer si votre courrier a été retenu.

Si cette épreuve vous paraît rébarbative, vous pouvez toujours essayer de rencontrer du monde sur les salons. Il ne faut pas hésiter à prendre des contacts, surtout dans ce milieu qui fonctionne beaucoup par relations et bouche-à-oreillle. Faites-vous connaître de manière intelligente. Les magazines sont énormément sollicités. Alors, débrouillez-vous pour sortir du lot par votre originalité, votre personnalité ou votre culture.

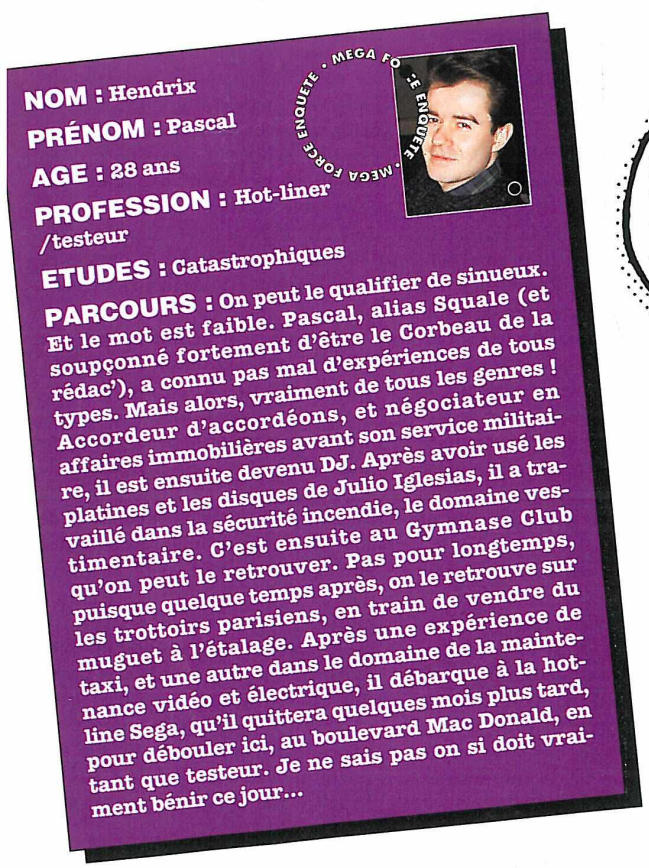
**Quelques bonnes adresses...**

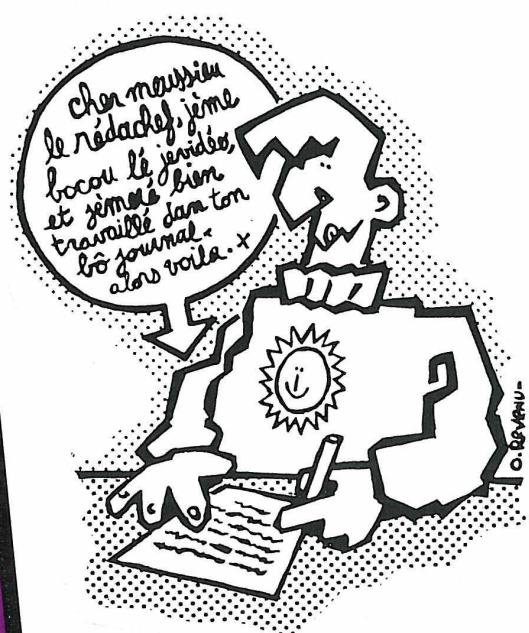
**Joystick**
10-12, rue Thierry Le Luron
92300 Levallois-Perret
Tél : (1) 41 34 85 00

**Joypad**
10-12, rue Thierry Le Luron
92300 Levallois-Perret
Tél : (1) 41 34 85 00

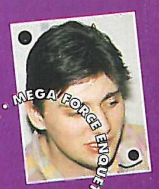
**Mega Force**
103, Bld MacDonald
75019 Paris
Tél : (1) 40 35 48 44

**Super Power**
103, Bld MacDonald
75019 Paris
Tél : (1) 40 35 38 38



**NOM :** Villalba
**PRÉNOM :** Emmanuel
**AGE :** 24 ans
**PROFESSION :** Testeur
**ETUDES :** Apprentissage/CAP cuisine




**PARCOURS :** Emmanuel, que vous connaissez tous sous le raccourci Manu, fait un peu partie des meubles, puisqu'il est là depuis la création du magazine. Pourtant, il n'a pas fait ses premiers pas professionnels dans le milieu des jeux vidéo. Cuisinier de formation, il a travaillé dans différents restaurants, tout en consacrant une bonne partie de son temps libre à jouer, passionné qu'il est. C'est suite à une petite annonce parue dans le magazine Joystick, que Manu a débuté dans le métier de testeur pour Joypad, qui voyait le jour. De jeu en jeu, et de mag en mag, il a participé à la naissance de Mega Force, Super Power, et enfin Astuces Mania. En plus de toutes ces activités, Manu est chef testeur pour Mega 6, l'émission diffusée sur M6. Normal, "Manu de la Télé" est un des meilleurs joueurs de l'hexagone. Le pire, c'est qu'il nous l'a prouvé.

# *Comment créer son magasin de jeux vidéo.*

Avant toute chose et même avant de penser à réunir l'argent nécessaire, la création d'une entreprise quelle qu'elle soit -et dans quelque domaine que ce soir- demande du temps et un investissement complet de sa personne. La motivation est donc l'arme essentielle pour réussir son business. Si votre projet vous trotte dans la tête à l'heure où tout le monde se couche et le matin au réveil, vous pouvez en être sûr, la motivation est là. Tout commence plutôt bien.

Psychologiquement donc, tout est pour le mieux. L'étape suivante est plus critique car de thunes il faut parler. Pas de solution miracle ici, il faut avoir du blé pour créer sa propre société. En fonction de ses besoins et des vôtres, le calcul pour connaître les fonds dont vous aurez besoin doit tenir compte de ces différents paramètres.

Achat du bail commercial (la boutique), le loyer, les travaux éventuels, l'achat des vitrines, des présentoirs, le budget publicitaire, l'électricité, le téléphone, les salaires en fonction du nombre d'employés et de leur niveau de rémunération, l'achat du stock, le fax, les fournitures de bureau, l'ordinateur pour tout gérer, les honoraires du comptable et/ou de l'avocat.

Bref, dans votre plan d'attaque, il faut absolument répertorier tout ce qu'il faudra acheter et faire pour que votre magasin tourne légalement, et ce bien sûr pour que vous vendiez un maximum. Ne l'oublions pas, la vente et l'argent sont l'un des moteurs les plus importants dans votre nouvelle approche. Même si votre but premier n'est pas "le gain", sans gain votre société est morte. La philantropie n'existe pas dans le monde dans lequel vous allez pénétrer.

Une fois ceci bien détaillé, il est possible d'aller voir votre banquier pour obtenir un prêt, mais n'y croyez pas trop. À moins d'avoir des garanties du feu de Dieu le père et de ses apôtres, les banques ne prêtent que lorsqu'elles sont sûres à 100 % de pouvoir récupérer leur fric avec les intérêts. Si vous êtes jeune, il est possible également d'obtenir une aide en tant que "jeune chef d'entreprise" auprès de l'Etat, mais là encore rien ne sera simple et votre dossier devra être canon. Pour ce faire, il suffit de prendre rendez-vous auprès d'un conseiller à la mairie de votre ville ou de votre arrondissement. Les projets sont nombreux et, pour que le vôtre soit récompensé, il faut également que l'Etat y croie, ce qui n'est pas chose aisée. La meilleure façon d'obtenir de l'argent si vous n'en avez pas est encore de demander à vos proches d'investir avec vous dans la société en offrant des parts du capital, des actions quoi ! En moyenne, pour ouvrir un commerce de jeux vidéo, une somme globale de 250 000 francs semble être une bonne base de départ.

Une fois le problème financier évacué, plusieurs étapes restent encore à accomplir. Dans un premier temps, il faudra trouver un nom à votre société, puis une enseigne à votre magasin. Similaires ou différents, ces noms devront être courts, incicifs, faciles à prononcer, clairs, etc. Il devront également signifier clairement à la clientèle, surtout en ce qui concerne l'enseigne, le type de magasin. Il serait par exemple douteux d'appeler votre boutique "Chez Roger" si vous avez choisi de vendre des jeux vidéo !

## L'INSTITUT NATIONAL DE LA PROPRIETE INDUSTRIELLE

Une fois le verdict émis et le nom définitivement voté, vous devrez aller ou envoyer un courrier à l'INPI (Institut National de la Propriété Industrielle). Cet institut vous permettra d'une part d'effectuer des recherches d'antériorité, afin de savoir si le nom que vous avez choisi n'est pas déjà la propriété d'une tierce personne, mais également de déposer le vôtre afin qu'il devienne votre propre propriété. Avec l'antériorité de la déposition, vous êtes protégé contre tout usage frauduleux du nom qui vous semble être le meilleur pour votre commerce.

Une fois cette formalité effectuée, vous devrez encore vous rendre à Paris à l'INPI situé dans le 8ème arrondissement. C'est dans cet établissement que vous devrez déposer la dénomination de votre société en fonction de la classe de votre activité. Votre nom déposé, rien n'est encore fait, car c'est au CCIP que maintenant vous aurez à faire.

## LA CHAMBRE DE COMMERCE ET L'INDUSTRIE

Passage obligé pour toute création d'entreprise quelle qu'elle soit, c'est au cours de l'immatriculation de la société au RCS (Registre du Commerce et des sociétés) qu'elle prendra réellement vie, enfin sur le papier bien sûr. Pour une S.A.R.L (Société à Responsabilité Limitée), forme juridique la plus répandue pour ce type d'entreprise, il vous en coûtera la somme de 1212,19 francs correspondant à l'extrait de naissance de la société. Outre l'immatriculation de votre société, il faudra bien évidemment également rédiger les statuts de cette dernière, déclarer le nom des associés suivant des statuts-types que vous pourrez trouver à la Chambre de Commerce sur simple demande. Prochaine étape : le CFE (Centre de Formalité des Entreprises).

Cette institution facilite les démarches administratives suite à une demande de création d'entreprise. Au CFE, vous allez pouvoir déposer votre dossier au Greffe. Tout cela bien évidemment vous coûtera quelque argent. Les frais de Greffe se monte par exemple à 1300 francs.

En ce qui concerne la rédaction de l'acte, elle peut être gratuite si vous l'effectuez vous-même, mais je ne saurai que trop vous conseiller de prendre les services d'un avocat, d'un comptable ou d'une personne ayant déjà effectué ce genre d'opération. Déposez l'acte rédigé aux Impôts et votre société sera légalement reconnue.

Votre local, vos meubles trouvés et achetés, vous allez devoir maintenant constituer un stock de départ. Excepté la décoration du magasin, propre à vos goûts, le stock est la première image que les clients auront de votre magasin. Sans tomber dans la folie des achats de cartouches et de consoles, un juste milieu est à trouver afin que le client se sente à l'aise et qu'il ait la possibilité de choisir entre plusieurs types de produits et entre plusieurs jeux dans ce type de produits. L'idéal serait bien sûr de posséder au moins un exemplaire de chaque jeu disponible, mais c'est impossible. Comme je doute fort que vos moyens soient illimités, il est préférable d'axer votre stock sur les nou-

veautés (qui, bon gré mal gré, se vendent toujours) ainsi que sur les titres-phares qui ont fait le succès de la machine. Il existe toujours une clientèle nouvelle qui n'est pas forcément au courant de l'actualité. Ce type de magasins étant d'une manière générale plus axée sur une clientèle branchées et passionnée, il est également très intéressant d'avoir des produits d'appel, des produits forts et très médiatisés, notamment dans la presse spécialisée. La PSX ainsi que la Saturn, qui toutes deux n'existent pas dans la grande distribution aujourd'hui, sont par exemple à ce propos deux excellentes consoles qui non seulement attirent l'œil mais dégagent également une marge bénéficiaire supérieure aux bécanes que l'on trouve officiellement en France.
Voilà, vous savez désormais ce qui vous attend, si vous désirez monter votre propre société et vendre au public des jeux vidéo. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter beaucoup de courage, car il vous en faudra un maximum !

## BON COURAGE À TOUS !

Vous pouvez maintenant vous rendre compte que le parcours pour ce genre de métiers est assez différent de celui qui vous attend si vous voulez concevoir des jeux. Par contre, vous avez déjà un aperçu des possibilités qui vous sont offertes. Quelles que soient vos compétences, vous devrez trouver chaussure à votre pied. Voici quatre ou cinq ans, les jeux vidéo n'avaient pas le poids économique ni le succès qu'ils connaissent actuellement. Les entreprises étaient donc moins nombreuses, mais les postes beaucoup moins disputés. Ce qui a permis à beaucoup de personnes de se faire rapidement une bonne place dans le milieu. Maintenant, la situation a changé. En outre, la génération jeux vidéo, c'est-à-dire vous, a vieilli, et est en âge de chercher un job. Alors forcément, beaucoup de passionnés pensent à ce milieu qui fait rêver, et tout cela nous donne une concurrence très vive.
Mais tout est possible. Et si vous réussissez à mettre un pied dans le domaine, dites-vous qu'il est toujours une possibilité pour atteindre le poste de vos rêves : la promotion interne. Beaucoup de sociétés permettent à leurs membres d'évoluer, et comme cela marche beaucoup au relationnel, rien ne dit que vous ne serez pas remarqué par une autre boîte. C'est par exemple comme cela qu'il est possible de passer d'une hotline à une rédaction.
Pour finir, je vais vous répéter les éternels conseils qui vous aideront à réussir : persévérez dans vos démarches, bougez-vous, foncez, et n'hésitez pas à quitter votre région pour travailler à Paris, puisque toutes les sociétés sont dans le coin. Avec tout ça, il faut espérer que le destin et la force seront avec vous !

**Quelques bonnes adresses...**

**L'ADMINISTRATIF**

**INPI**
Institut National de la Propriété Industrielle
32 rue Trois Fontanot
92000 Nanterre
Tél : 49 01 07 37

**INPI**
Institut de la Propriété Industrielle
26 bis, rue de Saint-Pétersbourg
75008 Paris
Tél : 42 94 52 52

**CCIP**
Chambre du Commerce et de l'Industrie de Paris
27 avenue de Friedland
75008 Paris
Tél :42 89 78 36

**CFE**
Centre des Formalités des Entreprises
2 rue Viarmes
75001 Paris
Tél : 45 08 38 10

**LES FOURNISSEURS**

**NINTENDO**
3 rue de l'Industrie
Saint-Ouen-L'Aumône
95310 Cergy Pontoise Cedex
Tél : 34 30 35 00

**VIRGIN**
233 rue de la Croix-Nivert
75015 Paris
Tél : 53 68 10 10

**BANDAI SA**
4 rue de l'Industrie
Saint-Ouen-L'Aumône
95315 Cergy Pontoise Cedex
Tél : 34 30 30 30

**GUILLEMOT**
BT2
56200 La Gacilly
Tél : 34 30 ?? ??

**SONY**
131 avenue de Wagram
75017 Paris
Tél : 44 40 60 60

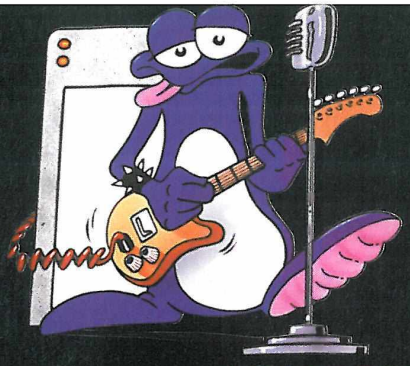
**SEGA**
19-21 rue du Colonel Pierre-Avia
75015 Paris
Tél : 16 (1) 46 62 12 12

**MEA CULPA !**

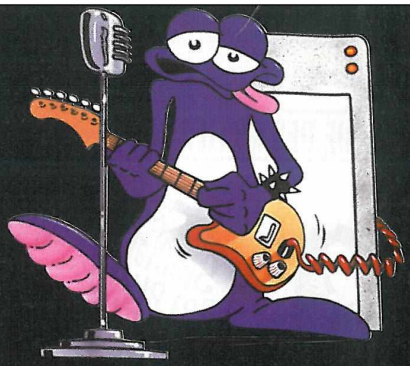
*Que les puristes me pardonnent. J'ai commis une erreur. Le logiciel qui permet de composer des musiques se nomme Cubase, et non Q-Base. Merci à Steph' de m'avoir signalé cette faute impardonnable. En grand professionnel qu'il est, il a su me pardonner, et je lui en sais gré. N'empêche que ça ménerve.*

## *Le CV et la lettre de motivation*

**Pour trouver du boulot, vous devrez sûrement passer par l'étape traditionnelle du CV et de la lettre de motivation. Mais ne les faites pas n'importe comment ! Je vais brièvement vous expliquer ce qu'il faut faire et ne pas faire.**
**Le CV se compose de plusieurs rubriques : le nom, coordonnées et renseignements personnels, la formation, les langues parlées, les expériences professionnelles et stages, compétences particulières (maîtrise du Macintosh...), et enfin les loisirs qui occupent votre temps libre. Pour la formation et les expériences, il faut toujours débuter par les derniers diplômes (ordre chronologique inversé), et résumer en une ligne ou deux le contenu de vos expériences. Ne mettez pas n'importe quoi dedans. Écrivez surtout ce qui peut apporter quelque chose à l'employeur, et utilisez un style synthétique (pas de "j'ai fait ceci..."). Enfin, le tout doit tenir sur une page, et vous pouvez le personnaliser pour y mettre de l'originalité.**
**Quant à la lettre de motivation, elle doit être manuscrite. Ne jamais la taper sur ordinateur ou machine (contrairement au CV). Elle doit appuyer votre CV, et faire valoir vos qualités. Elle doit expliquer vos motivations, et faire savoir en quoi le poste vous intéresse. C'est là que vous devrez convaincre le destinataire, afin qu'il vous convoque à un entretien. Inutile de vous dire qu'il ne doit pas y avoir de fautes d'orthographe et d'erreurs de syntaxe. Évitez toutes les formules banales qui peuvent vous être conseillées dans les bouquins genre "Comment réussir votre lettre...". Le style se reconnaît, et vous feriez preuve de peu de personnalité vis-à-vis du lecteur. Un autre conseil, ne changez pas votre écriture, pour faire genre "j'écris bien". Gardez votre naturel (si c'est lisible), et soyez convaincant et percutant. Allez... Faites chauffer les stylos !**



# HIT PARADE



## MEGADRIVE (JAP)

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | PUYO PUYO 2 | COMPILE |
| 2 : | SONIC & KNUCKLES | SEGA |
| 3 : | SAMOURAI SPIRITS | SEGA |
| 4 : | YU YU HAKUSHO | SEGA |
| 5 : | SONIC THE HEDGEHOG 2 | SEGA |

## SATURN

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | VIRTUA FIGHTER | SEGA |
| 2 : | YUMEMIKATA | SEGA |
| 3 : | MYST | SUNSOFT |
| 4 : | TAMA | TIME WARNER INTERACTIVE |
| 5 : | WANCHAI CONNECTION | SEGA |

## GAME GEAR (JAP)

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | SONIC & TAILS 2 | SEGA |
| 2 : | FATAL FURY SPECIAL | TAKARA |
| 3 : | PUYO PUYO | SEGA |

## MEGADRIVE

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | LE ROI LION | VIRGIN |
| 2 : | SOLEIL | SEGA |
| 3 : | SONIC AND KNUCKLES | SEGA |
| 4 : | POWER RANGERS | SEGA |
| 5 : | ECCO LA MAREE DES TEMPS | SEGA |
| 6 : | POWER DRIVE | US GOLD |
| 7 : | KICK OFF III | SEGA |
| 8 : | TAZMANIA | SEGA |
| 9 : | THE PAGE MASTER | SEGA |
| 10 : | ZERO TOLERANCE | ACCOLADE |

## 32 X

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | VIRTUA RACING DELUXE | SEGA |
| 2 : | DOOM | SEGA |
| 3 : | STAR WARS | SEGA |

## MEGA-CD

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | SOULSTAR | CORE DESIGN |
| 2 : | TOMCAT ALLEY | SEGA |
| 3 : | NIGHT TRAP | SEGA |
| 4 : | DUNE | VIRGIN |
| 5 : | STARBLADE | SEGA |

## GAME GEAR

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | TAZMANIA ESCAPE FROM MARS | SEGA |
| 2 : | POWER RANGERS | SEGA |
| 3 : | SONIC TRIPLE TROUBLE | SEGA |
| 4 : | LE ROI LION | VIRGIN |
| 5 : | SONIC SPINBALL | SEGA |

## MEGA DRIVE (US)

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | MADDEN'95 | ELECTRONIC ARTS |
| 2 : | NFL'95 | SEGA |
| 3 : | NBA LIVE'95 | ELECTRONIC ARTS |
| 4 : | MORTAL KOMBAT II | ACCLAIM |
| 5 : | NHL'95 | ELECTRONICS ARTS |
| 6 : | SONIC AND KNUCKLES | SEGA |
| 7 : | FIFA SOCCER | ELECTRONIC ARTS |
| 8 : | BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL | ELECTRONIC ARTS |
| 9 : | POWER RANGERS | SEGA |
| 10 : | LE ROI LION | VIRGIN |

## MEGA CD (US)

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT | SONY |
| 2 : | ESPN SUNDAY NIGHT NFL | SONY |
| 3 : | REBEL ASSAULT | JVC |
| 4 : | LOADSTAR | SEGA |
| 5 : | ECCO II | SEGA |
| 6 : | LETHAL ENFORCERS | KONAMI |
| 7 : | STELLAR FIRE | SIERRA |
| 8 : | EYE OF THE BEHOLDER | SEGA |
| 9 : | NBA JAM | ACCLAIM |
| 10 : | REVENGERS OF VENGEANCE | EXTREME |

# LE TOP DU MOIS DE LA REDAC'

| | | |
|---|---|---|
| 1 : | EARTHWORM JIM (MCD) | SHINY |
| 2 : | RISTAR (MD) | SEGA |
| 3 : | CANNON FODDER (MD) | VIRGIN |
| 4 : | NFL QUARTERBACK (MD) | ACCLAIM |
| 5 : | ATP TENNIS TOUR (MD) | SEGA |

# LES DERNIÈRES SORTIES

## B.C. RACERS

**MEGA-CD - CORE DESIGN**

***Testé dans le numéro 35 - Note 83 %***

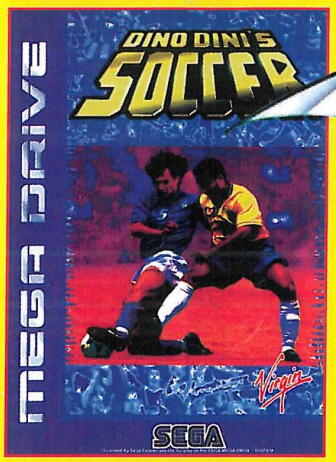
Participer à une course de bolides préhistoriques, ça vous dit ? Bien, alors, enfourchez votre engin et sillonnez les routes et les chemins pour tenter de remporter le championnat et de gagner l'ultime side-car jamais construit, le Boulderdash !

## CANNON FODDER

**MEGADRIVE - VIRGIN**

***Testé dans ce numéro - Note 89 %***

Voilà un jeu d'action/stratégie dans lequel vous dirigez un petit groupe commando armé jusqu'aux chaussettes. Ça va tirer de tous les côtés mais s'aventurer dans un territoire inconnu peut réserver de mauvaises surprises !




## DINO DINI'S SOCCER

**MEGADRIVE - VIRGIN**

***Testé dans le n° 34 - Note 83 % seul et 88 % à plusieurs***

Le dernier jeu de football sur MD ! Compatible avec le quadrupleur Sega, il permet de jouer à 4 simultanément. Voilà une simulation complète avec de nombreuses options et modes de jeux, dont la Coupe du Monde bien entendu.

## EYE OF THE BEHOLDER

**MEGA-CD - SEGA**

***Testé dans le numéro 35 - Note 62 %***

Ce jeu de rôles dans lequel vous dirigez quatre personnages, va vous emmener dans les égoûts et les catacombes sombres de la ville de Waterdeep. Votre mission, rester en vie tout d'abord, mais aussi découvrir et anéantir les créatures curieuses qui vivent dans l'ombre...

## NOVASTORM

**MEGA-CD - PSYGNOSIS**

***Testé dans ce numéro - Note 70 %***

Un Shoot Them Up comme tant d'autres, qui vous vous emmènera dans l'espace à bord d'un vaisseau de chasse à l'armement dévastateur. Repoussez les vagues d'ennemis et chatouillez des vaisseaux gigantesques du bout de votre laser !

## SOLEIL

**MEGADRIVE - SEGA**

***Testé dans le numéro 35 - Note 90 %***

Partez à l'aventure et faites-vous des amis parmi les animaux que vous rencontrerez pour mener à bien votre mission. Un jeu entièrement en français qui vous demandera de l'astuce et de la réflexion mais aussi des compétences poussées dans l'art du combat.

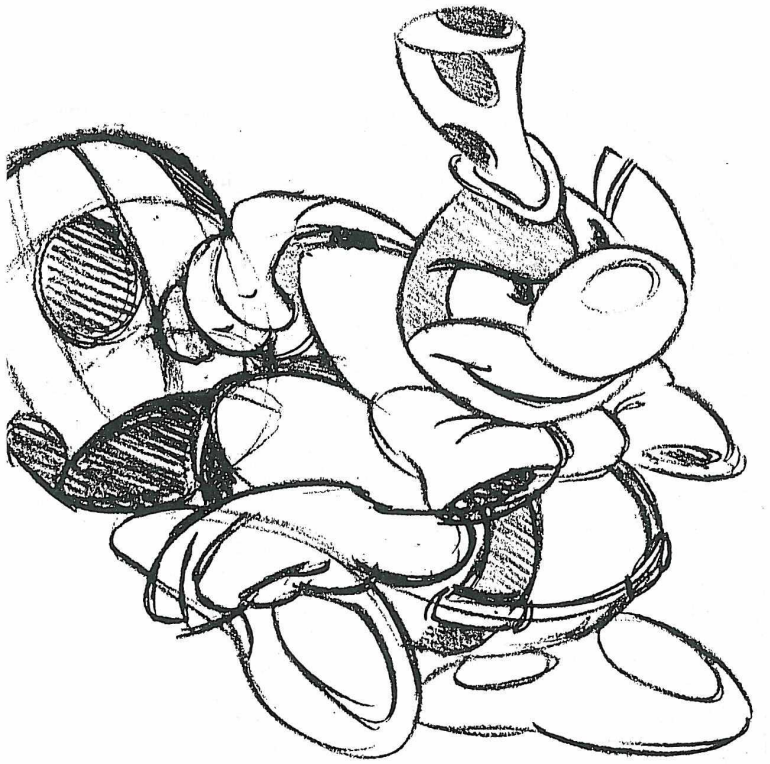
## SOULSTAR

**MEGA-CD - CORE DESIGN**

***Testé dans ce numéro - Note 88%***

Montez dans un engin aussi extraordinaire que puissant et balayez les ennemis devant vous avec vos 10 sortes d'armement. Votre vaisseau est transformable et vous permet de pénétrer où bon vous semble. En voilà un Shoot Them Up original !

**LE PROCHAIN MEGA FORCE**
**SERA EN KIOSQUE LE 1ER MARS**
**NE LE RATEZ PAS !**



# l'intervie de

**À l'occasion de la sortie de la Megadrive 32 X, de nombreuses sociétés ont décidé de développer des jeux sur ce format. Avec un parc installé largement inférieur à celui de la Megadrive, il nous a semblé opportun d'aller rendre visite aux programmeurs d'Ubi Soft en France pour connaître leurs motivations et, surtout, pour en savoir un peu plus sur ce jeu de plates-formes qui pour l'instant n'est annoncé que sur les machines de pointe (MegaDrive 32X, Saturn, PSX). Point de 16 bits pour Ray Man, c'est de la 32 bits qu'il lui faut et c'est ce que semblent dire les auteurs de ce jeu. Ne perdons plus de temps et zyeutons donc ce qui nous attend...**

**J'm DESTROY**

Aujourd'hui, plus rien n'est comme avant. Le temps où, seul dans sa chambre on pouvait développer un jeu, réalisant tout à la fois graphismes, sons et programmation, est désormais bien révolu. C'est sans aucun doute ce que pensent les programmeurs, dessinateurs et graphistes de Ray Man tant le travail mis en œuvre par cette équipe française est important. Oscillant entre Montpellier et Paris, les deux équipes de développement en sont à la phase terminale et, aux dires de Michel Ancel, créateur du personnage, ce n'est pas trop tôt.

**MegaForce** - *Je crois que le personnage de Rayman n'a ni bras, ni jambes, mais seulement des pieds et des mains ; qu'en est-il exactement ?*

**Michel Ancel dans ses délires psychédéliques.**

**Michel Ancel** - Effectivement, c'est un choix délibéré de notre part. En

**Roughs d'animation qui servent de "guides" aux animateurs. Elles donnent les positions clés de chaque animation.**

# w des créateurs

# Rayman

## l'équipe

Programmeur Principal : **Frédéric Houde, 26 ans**
Chef Programmeur : **Le Tensorier Yann**
Responsable des animations : **Alexandra Steible, 37 ans**
Dessinateur papier : **Eric Pelatan**
Technique micro : - Sprites : **Olivier Soleil, 23 ans**
- Décors : **Sophie Ancel, 24 ans**
Musique : **Remi Gazel**
Coordinatrice : **Agnes Haegel**
SuperMan : **Michel Ancel !**
Editeur : **Ubi Soft.**

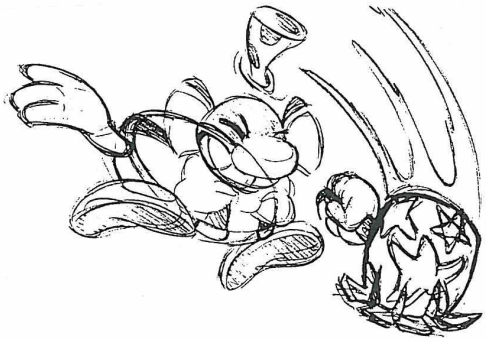
ne donnant aucun membre à notre personnages fétiche, nous sommes parvenus à libérer énormément de mémoire vidéo sur la console. Contrairement à la Saturn ou à la PSX, il faut savoir que la Megadrive 32 X souffre d'un manque évident de mémoire puisqu'elle n'est que de 256 Ko, contre 2 mégas à la Saturn. Cette technique nous a permis de faire de Ray Man un personnage très "cartoon" sans pour autant que l'animation ou les autres domaines du jeu en pâtissent.

MF - *Je suppose que Rayman n'est pas un projet récent, quand as-tu pensé à le mettre en œuvre ? Quand a-t-il réellement pris forme ?*

MA - Cela fait pas mal de temps que j'y pense. Mais je n'avais pas trouvé les instruments, enfin les machines, pour qu'il puisse réellement prendre vie comme je le souhaitais sur console. Les premières esquisses de Ray Man ont été faites sur papier bien sûr, mais également sur Atari ST, il y a de cela deux ans maintenant.

MF - *Que penses-tu d'un produit comme Donkey Kong Country, qui apparemment fait un tapage sur Super Nintendo. Penses-tu pouvoir atteindre sur Megadrive 32 X un résultat aussi probant avec Rayman ?*

MA - Si le choix d'Ubi Soft s'est porté sur les machines 32 bits pour développer ce jeu, c'est que nous



**Rayman sur Jaguar, la version 32X sera quasiment identique.**

voulons qu'il soit parfait. Nos moyens ne sont pas aussi importants que ceux des autres, et surtout de Nintendo. Nous avons donc préféré économiser du temps et programmer sur des machines techniquement plus évoluées pour obtenir le meilleur résultat possible.

MF - *Qu'as-tu réellement essayé de réaliser avec un produit comme Ray Man ?*

MA - Avant tout, je veux que le joueur s'éclate. Je pense qu'actuellement trop de jeux sont de qualité moyenne. J'espère sincèrement qu'avec Ray Man les possesseurs de consoles en auront pour leur argent. 500 francs pour un jeu vidéo, c'est cher, et pour un tel prix, on ne peut pas décevoir. J'aimerais également qu'une véritable personnalité se dégage du personnage. Ray Man est un anti-héros, un type assez banal, quelconque, Monsieur-Tout-Le Monde en fait. Pourtant, par ses attitudes, par ses mimiques qui ont été graphiquement parfaitement soignées, il impose la sympathie. Je ne dirais pas que Ray Man et un "Peace And Love" invétéré, mais il a tendance à prendre la vie du bon côté. Dans son quotidien, Ray Man sort en boîte, joue de la musique, rigole franchement avec ses amis (il en a plein) et croque la vie à pleines dents. Ray Man, c'est de la biotechnologie : pas urbain pour un sou, il vit et vit bien.

MF - *De quoi es-tu particulièrement fier dans Ray Man ?*

MA - Il n'est pas dans mes habitudes d'être fier.

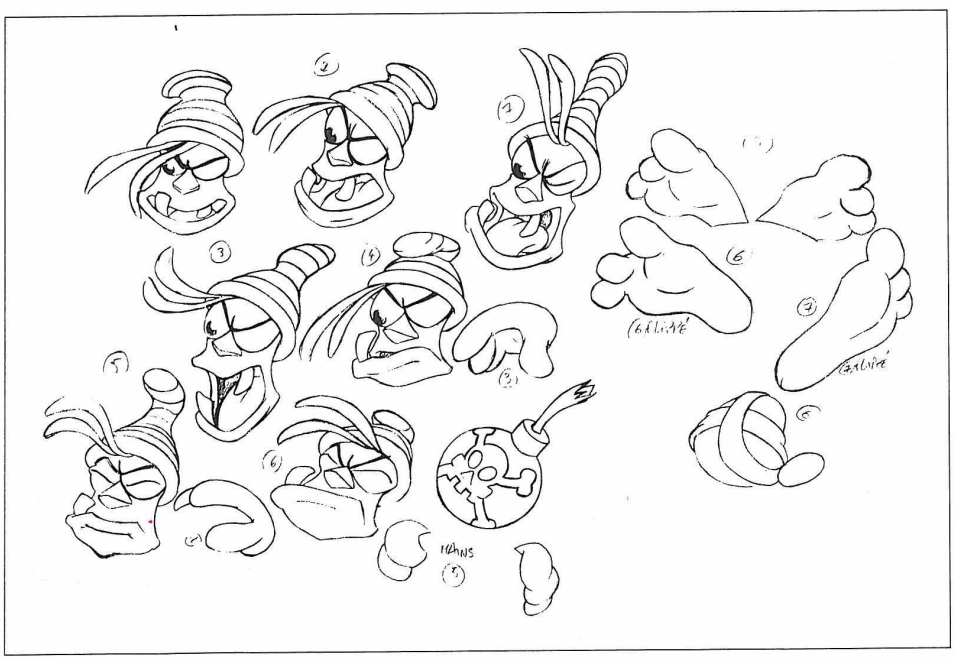
MF - *Alors, de quoi es-tu heureux dans Ray Man ?*

MA- Je crois que ce dont je suis le plus heureux est la qualité globale du jeu et surtout l'atmosphère qui s'en dégage. J'aime faire des choses nouvelles et je crois que Ray Man est nouveau, peut-être pas dans son concept -c'est un jeu de plates-formes- mais dans sa globalité. Ce que j'apprécie dans un jeu, c'est de changer d'univers et je crois qu'avec Ray Man nous y sommes parfaitement parvenus.

MF - *Après Ray Man qui, je crois, sera disponible au cours du printemps prochain, as-tu d'autres projets ?*

MA - C'est encore un peu tôt, mais nous pensons sérieusement à un second volet des aventures de Ray Man.

MF - *Merci.*



**L'animatrice prévoit les différentes positions de chaque module du personnage qui seront ensuite mis en couleur et constitueront la "banque de données" d'images du personnage.**

Moins littéraire que Michel, Daniel Palix a une formation d'ingénieur en informatique. Il est chargé de la supervision de l'ensemble des versions de Rayman sur MD 32 X bien sûr mais également sur PSX, Jaguar et PC sous Windows.

MegaForce - *Quel langage est utilisé pour la programmation de Ray Man et sur quelle machine est-il développé ?*

**Daniel Palix** - Le moteur est réalisé sur PC en langage C. Nous transferrons après ce moteur sur les autres bécanes en respectant leurs capacités techniques. Les routines spécifiques sont ensuite développées pour chaque format, notamment la gestion des joysticks, des graphismes et des routines de chargements.

MF - *Comment juges-tu la Megadrive 32 X, par rapport aux autres machines haut de gamme ?*

DP - La Megadrive 32 X est très puissante, cependant il lui manque de la mémoire vive pour réaliser en toute liberté toutes les opérations que l'on aimerait lui voir faire. Les deux processeurs Hitachi SH2 sont rapides. De ce fait, les calculs se font avec facilité, ce qui permet de gérer plus de choses simultanément, les sprites, les mouvements des personnages, etc. Outre ce manque de mémoire, la 32X ne possède pas de processeur graphique spécifique, c'est pour cette raison que nous sommes toujours obligés de magouiller pour obtenir le meilleur résultat possible. Pour une telle machine, l'optimisation de notre programmation est une des clés de la réussite. Par exemple, le fond de l'écran sera géré par la Megadrive alors que le premier plan sera, lui, géré par la 32X.

# Vos Intérêts Sont en Jeux !

## N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

| |
|---|
| **ALBI** Tél : 63-49-94-40<br>83, rue de la Croix Verte |
| **LE HAVRE** Tél : 35-22-72-55<br>100, Avenue Foch |
| **EVREUX** Tél : 32-62-54-72<br>9, rue des Lombards |
| **NIMES** Tél : 66-21-81-33<br>1, rue Richelieu (Pl Jean Robert) |
| **CAEN** Tél : 35-89-60-33<br>Adresse non communiquée |
| **GRASSE** Tél : 93-36-34-45<br>29, rue Paul Goby (à coté de Monoprix) |
| **MONTLUÇON** Tél : 70-05-92-78<br>9, rue des Rémouleurs |
| **TOULON** Tél : 94-91-39-69<br>20, rue Vincent Courdouan |
| **METZ** Tél : 87-36-33-33<br>12, rue Sainte Marie |
| **BLOIS** Tél : 36-68-22-06<br>108, rue du Bourg Neuf |

**40 Magasins en Deux Ans**
**+ de 100 000 jeux d'Occaz en Stock**
**Un CA de plus de 50 MF cette Année**
**Bientôt une Plate-Forme**
**et des Achats Centralisés**
**En 95 Ca va Cartonner ...!**

**Pour nous Appeler**
**C'est Très Simple ! Compose**
**à Partir de Ton Téléphone le**

## Nouveaux Services 36-68-22-06

*24h sur 24h - 7 j sur 7. Allo DOCK GAMES*

**SERVICE N°1**

**Tout sur le DOCK GAMES le plus Proche de Chez TOI.**
**( Les Promos, Les Nouveautés, Les Infos, Les News quoi...)**

**SERVICE N°2**

**Des Centaines de Trucs et Astuces Sur Tous Tes Jeux Préférés**
**Mega-Drive, Super NES, 3DO, etc...**
**(Mortal Kombat II, DBZ 3, Super Street, etc...)**

**SERVICE N°3**

**Des Jeux pour Gagner Des Cadeaux**
**Quizz, Labyrinthes, Hasard, etc...**
**Des centaines de Cadeaux**
**(Goodies, Jeux, Consoles, Abonnements, etc...)**

**DOCK GAMES**
**Jeux Vidéo Neufs et Occasions**

| *Ouvertures Début 95* |
|---|
| *NANTES* |
| *LENS* |
| *CLERMONT-F* |
| *MARSEILLE* |
| |
| *AMIENS* |
| *Villes Disponibles* |
| *RENNES, MILLAU* |
| *REIMS, TROYES* |
| *METZ, ARLES* |
| *FORT de FRANCE* |
| *VANNES, ROME* |
| *POITIERS, BOSTON* |
| *MULHOUSE* |
| *LIMOGES, BERLIN* |
| *COLMAR, MADRID* |
| *NANCY, CALAIS* |
| *LILLE, ARRAS* |
| *RENNES, LE MANS* |

*Pour les appels en 36-68 ... la taxation est de 2,19 F/mn*

***Vous pouvez rejoindre, Vous aussi, le Groupe DOCK GAMES***
*Si vous souhaitez créer votre propre Magasin Indépendant avec une Enseigne et une Organisation Leader dans le Monde du Jeu Vidéo*
*contactez nous au* **36-68-22-06**

***Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.***

***En 1995 il y aura les Magasins DOCK GAMES et ... les autres !***

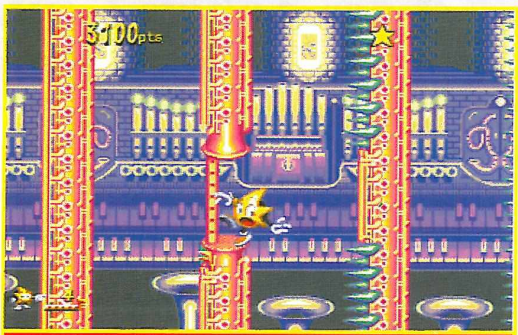
*Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires.*

# Ri

Lorsque Sonic est en vacances et qu'il n'est pas en mesure d'intervenir dans les plus brefs délais, c'est Ristar, une étoile comme son nom l'indique, qui est envoyée, telle une bouée, pour le remplacer au secours des opressés. Rassurez-vous, elle n'aura pas à affronter Robotnik, Sonic posséde toujours l'exclusivité de cette affaire. Et puis prout, c'est vrai qu'il commençait à être gonflant, Robotnik, avec ses airs à deux balles ! Ristar est une étoile filante, rapide donc, qui peut se déplacer à des vitesses vertigineuses. Malgré une flemme de la mort, Ristar est toujours aux aguets. Un bruit, un seul, et hop, la voilà sortant de son sommeil, prête à secourir la veuve et le chien, l'orphelin étant mort depuis bien longtemps.
Bref, il y a embrouille dans la galaxie depuis que plusieurs planètes ont été attaquées par les hordes du souverain de Despair. C'est le cas de Neer, Leatow, Onaclove, Neuos, Elykiki et Rewope, des planètes du système solaire Valdi. Sur chacune d'elles, la petite étoile filante devra trouver le chemin menant au monstre qui la contrôle. Alors, aura lieu un combat qui fera trembler toute la terre... Il faut dire que le souverain de Despair n'y est pas allé de main morte en créant ses robots, Riho et Itamor n'ont rien à voir avec la fragilité de la petite étoile filante. Ristar aura besoin de beaucoup de force ! Sa légende ne demande qu'à être écrite et c'est à vous qu'incombe cette lourde tâche...

*Trouvez l'entrée des différents stage bonus (c'est important...). L'objectif est d'atteindre un coffre renfermant un joyau. Utilisez tous les moyens à votre bord pour y arriver.*

*Votre mission : escorter le métronome sans le laisser tomber entre les mains de l'ennemi. Soulevez-le, lancez-le par-dessus les obstacles, posez-le sur les trompettes et récupérez-le plus haut...*

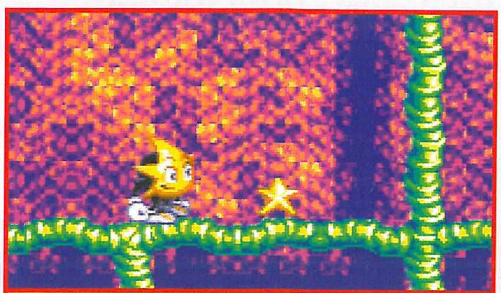


*Oups ! Pas facile de passer sans se piquer... Vous rebondissez sur des tambours et devez vous accrocher au bon moment. Ecoutez, vous faites de la musique en touchant certains instruments...*

## CE QUE VOUS ALLEZ TROUVER

*Des vies supplémentaires.*

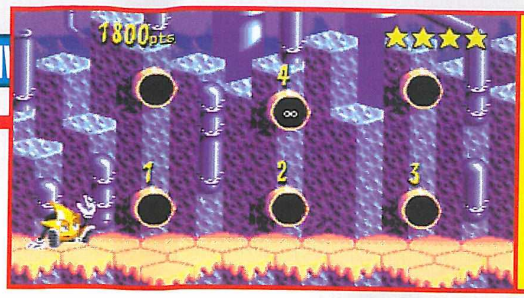
*Des rubis pour augmenter votre score.*



*Des étoiles jaunes pour récupérer 1 point d'énergie et des étoiles grises pour récupérer toute votre énergie.*

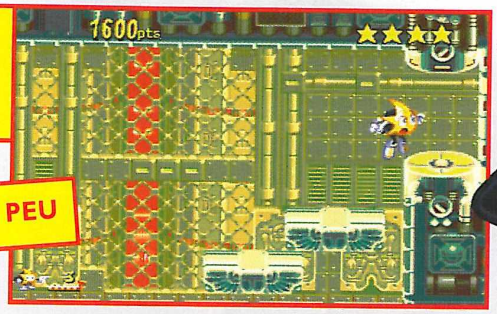
*Prenez ce petit homme. Il est votre garde du corps en quelque sorte ! Jetez-le sous les pics, il se retrouvera prisonnier à votre place. Détruisez la cage pour le reprendre.*

*Rien ne vous arrête ! Frappez plusieurs fois le tronc de l'arbre pour le déraciner et continuez votre chemin...*




*Notez bien les numéros qui apparaissent devant chaque trou puis lorsque les monstres sortiront, tuez-les dans l'ordre des numéros. Vous aurez ainsi plusieurs épreuves successives, de plus en plus difficiles. Prévoyez une feuille de papier et un crayon !*

*Changez les mouvements des plates-formes pour vous permettre d'accéder au téléporteur.*




**RÉFLÉCHISSONS UN PEU**

# Star

## The Shooting Star

**MATCH CONTRE**

### SONIC 3

Je crois qu'il faut pardonner les erreurs de jeunesse de Ristar et se dire qu'il est un bon concurrent à Sonic ! D'un déroulement similaire, Ristar passera tout de même en seconde position, je ne sais pas pourquoi mais moi, je préfère toujours mes originaux. Sonic c'est tellement bien ! Maintenant, vous avez toutes les données devant les yeux pour prendre, seul, votre décision.

*Accrochez-vous pour monter et balancez-vous pour atteindre la corniche. Vous pouvez aussi pour accrocher ainsi aux ennemis.*

*Regardez, quel athlète ! Le seul problème, c'est que la position des barres change à chaque fois que vous sautez...*

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ouais, je vous vous cacherai rien en vous racontant que Ristar n'est qu'une copie d'un autre personnage de Sega, un hérisson bleu en l'occurrence. Une copie certes, mais pas une pâle copie bidon. Une super copie de la mort, tellement super même que l'on prend un pied d'enfer à diriger l'étoile filante dans le labyrinthe filandreux de ce jeu de plates-formes. Côté réalisation, tout est cool, classe, nickel. Les couleurs bien choisies s'harmonisent parfaitement avec l'ambiance guillerette et franchement sympathoche que ce jeu dégage.

**FRANCIS**

### LA GALERIE DES MONSTRES

*Frappez plusieurs fois le vieil homme pour qu'il laisse tomber le petit gars qu'il a dans le dos. Cognez-le lui aussi une fois au sol. Comme pour la plupart des monstres, sa couleur change lorsque vous le blessez. Evitez les rayons paralysant ainsi que les flocons de neige.*

### LA GALERIE DES MONSTRES

*La bataille de boules de neige ! Vous savez tous comment ça se joue ? Formez simplement vos boules et lancez-les sur votre adversaire.*

*Lorsque le gros aigle aura pris la place du petit oiseau. Frappez le perchoir trois fois pour l'en faire tomber. Esquivez ses attaques et faites-le tomber à nouveau lorsqu'il retournera sur le perchoir, jusqu'à ce qu'il renonce définitivement.*

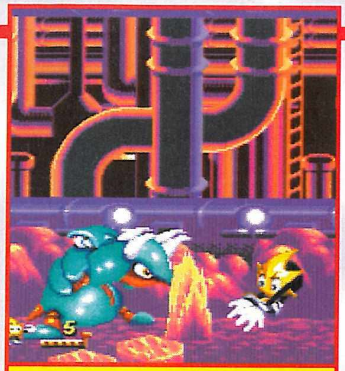
*Inutile de viser sa tête ! Attaquez-le dans les pieds pour le déséquilibrer et le faire reculer. Au bout d'un moment, il touchera le mur de droite et explosera en mille morceaux.*

*Frappez le mur pour obtenir une vie supplémentaire.*

*Attention au lapin qui sort du buisson.*

The Ris

*Surveillez le requin-marteau en arrière-plan. Il provoquera parfois des éboulements en percutant les piliers de corail. Lorsqu'il viendra en premier plan, frappez-le. Il se mettra à nager dans tous les sens et retirera un des bouchons plantés dans le sol. Répétez l'opération plusieurs fois pour faire descendre peu à peu le niveau de l'eau jusqu'à ce que le requin s'échoue.*



*Méfiez-vous de cette taupe ! Elle provoque des vagues de terre pour vous ensevelir et lance ses griffes comme des missiles. Ne vous trouvez pas au dessus d'elle lorsqu'elle sort de terre !*

*Itamor le gros chat est affamé ! Un serviteur vous apportera plusieurs fois un plateau entier de croquettes. Prenez-le et jetez-le dans la gueule d'Itamor. Il fera quelques bonds de joie. Passez sous lui au bon moment. Donnez-lui à manger jusqu'à ce qu'il en explose !*

*Accrochez-vous au mur et grimpez un peu jusqu'à obtenir une étoile.*

*Méfiez-vous de ces petites plates-formes ! Le haut se soulève parfois et vous pouvez atterrir sur des piquants.*

*Ne passez pas à travers ce buisson, il est piégé.*

*Accrochez-vous au mur et grimpez. Vous arriverez à un coffre.*

## Star Shooting Star

## VOS PREMIERS PAS SUR LA PLANETE NEER

## LA GALERIE DES MONSTRES

*Avant même d'arriver devant ce robot, vous pourrez le voir sur des écrans de télévision. Regardez bien ce qu'il fait car il vous lancera deux fois des boulons ! Vous pouvez grimper aux murs pour éviter son coup de point laser ou les rayons d'énergie qu'il vous lance. Frappez-le plusieurs fois à la tête pour l'assommer puis empêcher la grue de vous attraper. Le monstre se réveillera et vous devrez l'assommer encore plusieurs fois pour en venir à bout.*

*Voilà une machine de guerre redoutable avec ses deux canons ! En plus, le pilote vous lancera des boomerangs. Frappez au centre de la machine et le pilote sera obligé de sortir pour vérifier son équipement. Profitez-en pour l'attaquer...*

*Après avoir repoussé l'attaque de plusieurs séries de boules, vous arrivez devant cet ignoble personnage. Il ne reste que peu de temps au même endroit, alors suivez ses moindres mouvements pour réussir à l'atteindre. La fin est proche, courage...*

*Lorsque le sol a cette forme, c'est de la glace ! Vous glissez jusqu'à ce que vous percutiez un mur. Sautez pour tenter de vous agripper à quelque chose...*

## VOS PREMIERS PAS SUR LA PLANETE ELYKIKI

*Attrapez la barre. Votre personnage se met à tourner tout autour. Appuyez sur la droite ou la gauche pour accélérer ou ralentir votre vitesse de rotation. Lâchez tout pour décoller.*

*Frappez à cet endroit pour obtenir un diamant.*

*Accrochez-vous plusieurs fois au poteau pour grimper en haut. Le coffre contient un diamant et vous pouvez en obtenir un autre en frappant le poteau.*

Ris
The

Votre technique de combat est simple et efficace. Vous allongez vos bras pour agripper l'ennemi puis vous les écrasez sur la tête. Voilà un coup de boule original !

Ce sale oiseau de malheur vous attrape et vous jette au feu. Soyez plus rapide que lui pour éviter une telle mésaventure.

À la fin de chaque niveau, vous voyez vos résultats et vous obtenez même une appréciation de l'ordinateur comme si vous étiez à l'école.

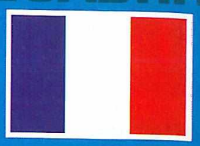
Utilisez la barre pour descendre dans la salle des machines. Activer le levier pour faire exploser l'ennemi.

Lorsque le diamant est gros, il vous projette dans le ciel. C'est un moyen facile d'arriver au coffre qui est perché.

Le coffre contient un diamant.

Star Shooting Star

## MEGADRIVE



**SON 18/20**

*Les musiques sont de vraies berceuses, douces, agréables, presque enchanteresses. Le joueur est accompagné en beauté dans son parcours.*

**GRAPHISME 17/20**

*Le moins que l'on puisse dire, c'est que le jeu est coloré ! Les graphismes sont fins et originaux. Ristar est adorable, tout comme les autres personnages.*

**ANIMATION 17/20**

*En cherchant bien, on peut voir quelques ralentissements ou effacements de sprites mais c'est sans conséquences pour prendre son pied.*

**MANIABILITÉ 18/20**

*À une ou deux exceptions près, le contrôle du personnage est total. Qu'elle court, nage ou glisse, Ristar se manipule avec une grande précision.*

**INTÉRET 18/20**

*Si Ristar ressemble comme deux gouttes d'eau à Sonic, c'est que les programmeurs sont parvenus à extraire de ce dernier sa substantifique moëlle.*

### ✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI
AUTRES FORMATS : GG

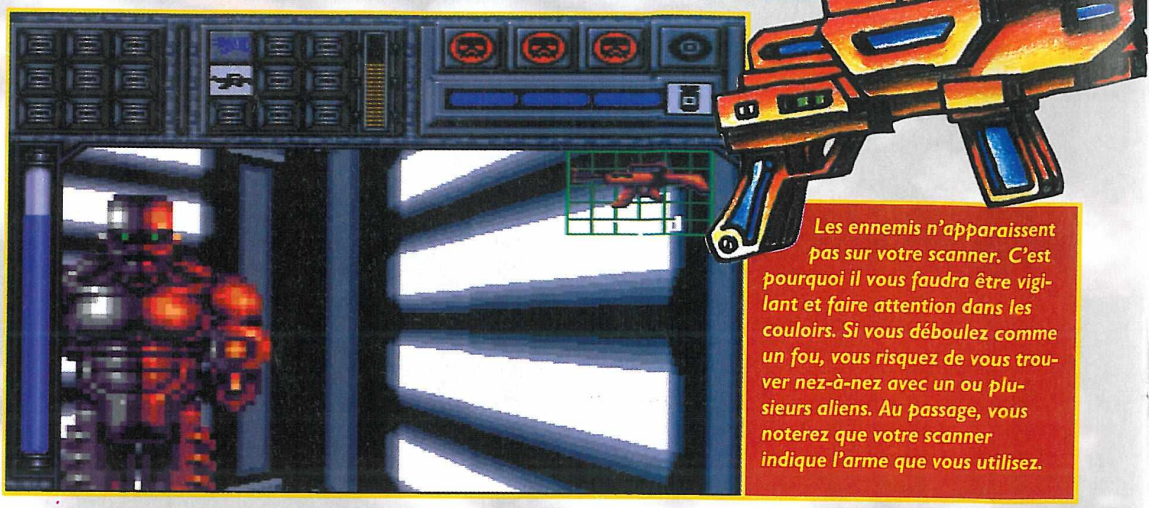
- \+ Une maniabilité excellente.
- \+ Des épreuves originales.
- \+ Graphismes très colorés.
- \+ De nombreux boss.
- \- Un manque d'originalité.

92%

# ZAPPING

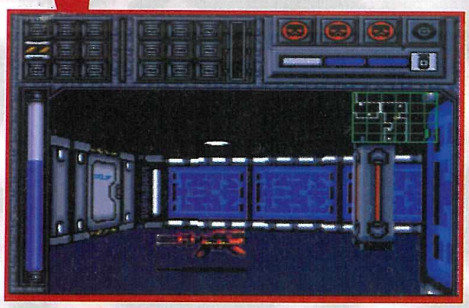


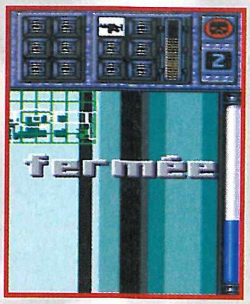
L'effet Doom a frappé une fois de plus. Après Zero Tolerance, c'est Domark qui nous a préparé un jeu plein de labyrinthes et d'aliens : Bloodshot. L'histoire du jeu est d'une extraordinaire originalité, puisque vous devrez sauver la planète terre d'une invasion d'aliens. Original, non ? Franchement j'ai été hyper surpris par le scénario. En décembre 2049, la base lunaire américaine Yaz 57 (à ne pas confondre avec la chanteuse Yazz, ni avec le diable de "Yazmanie") est attaquée par un cuirassé rempli d'êtres venus d'ailleurs. L'ensemble lunaire est détruit mais, par miracle, le rayon laser terrestre parvient à neutraliser le bâtiment ennemi. Un escouade d'hommes est alors envoyée à bord, afin de l'explorer. Ceux-ci y découvrirent alors une armée de robots tueurs. Après un rude affrontement, les terriens réussissent à désactiver les machines. L'escouade est quasiment anéantie, mais la sécurité est assurée. Remorqué jusqu'à la Terre pour être exploré, le cuirassé alien révèle une information de la plus haute importance : ils viennent de faire partir à destination de notre planète un escadron de vaisseaux remplis à ras bord de robots. La seule solution à la crise est de stopper le vaisseau-mère qui ouvre la route à la flotte. Pour ce faire, il faut détruire les douze "nodes" plasma qui lui servent à produire l'énergie. Et devinez qui va s'y coller ? Mais vous, bien sûr ! Vous êtes un marine interstellaire, et on vous a implanté dans le cerveau un coprocesseur de combat, nommé Bloodshot'. Avec votre expérience et le matériel de guerre à votre disposition, vous partez maintenant pour neutraliser le vaisseau. Alors, ce n'est pas original, tout ça ? Ah... Je vous avais prévenu.



*Les ennemis n'apparaissent pas sur votre scanner. C'est pourquoi il vous faudra être vigilant et faire attention dans les couloirs. Si vous déboulez comme un fou, vous risquez de vous trouver nez-à-nez avec un ou plusieurs aliens. Au passage, vous noterez que votre scanner indique l'arme que vous utilisez.*

# BLOO






*Tout au long de votre aventure, vous trouverez au sol des armes, de l'énergie... Vous rencontrerez également des portes entourées de couleur : jaune, rouge, blanc... Pour les ouvrir, il vous faudra avoir en votre possession les clefs cachées dans le niveau, et avec les couleurs qui correspondent.*

## LES MUNITIONS

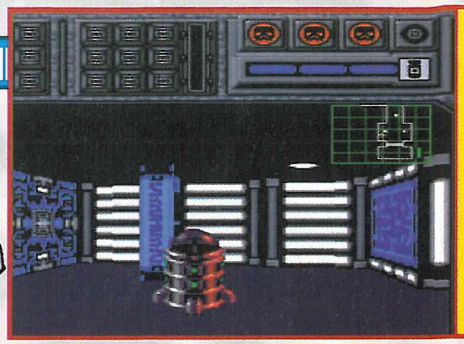
*Vous en rencontrerez peu, alors ne les loupez pas. Lorsque vous en trouverez, tâchez de remplir les armes les plus puissantes, et pas les petites comme le Rapid.*

## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Je vous avoue que noter un jeu de ce genre est un peu délicat. Dans un sens, il y a un intérêt assez fort, surtout en mode deux joueurs (Duel) où là, c'est vraiment sympa. Dans l'ensemble, le jeu est intéressant, mais complètement pompé, que dis-je, vampirisé, sur Doom. Par contre, la réalisation pêche un maximum. La maniabilité est mauvaise, et rend la tâche délicate dans les moments où il faut s'échapper à toute vitesse. Quant aux graphismes, il sont plutôt du genre simple, et l'action les rend vite pénibles pour les yeux. La partie animation ne s'en tire pas trop mal, et la 3D est gérée de manière correcte. On note quand même quelques petits passages saccadés au cours des déplacements. Si ce n'est pas mal, ce n'est pas d'une fluidité hors du commun. Heureusement que le principe du jeu rattrape une réalisation médiocre. En tout cas, dans le genre, il y a mieux.

**LAURENT**

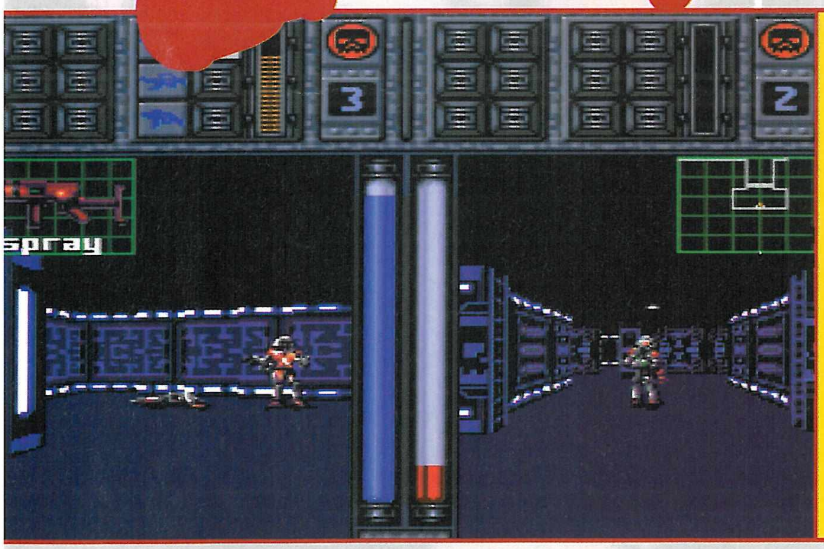
Si cette arme, le Lock-On, ne dispose pas de la plus grande puissance de feu, elles est cependant la plus précise. Son viseur, lorsqu'il aperçoit un alien, change de couleur. À ce moment, vous serez sûr de faire mouche.



Ces petits engins, qui ressemblent fort à des D2-R2, ne vous feront aucun mal. Par contre, et là les programmeurs se sont largement inspirés de Doom, vous pouvez les faire exploser à distance, de manière à atteindre des ennemis. Cela provoquera parfois des réactions en chaîne, ou touchera plusieurs aliens. Attention quand même en mode deux joueurs : si vous ne craignez rien, votre co-équipier peut être blessé par cette explosion.

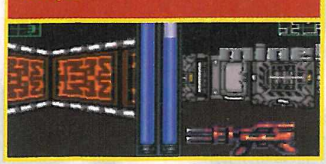
Voici les armes que vous trouverez tout au long de votre périple. Certaines ont une utilité bien particulière, comme le Ricochet, qui vous permet de toucher votre ennemi sans lui faire face. Elle vous sera par exemple très utile dans les duels. D'autres, telles que le Breaker, disposent également d'une puissance à faire pâlir de jalousie Rambo. Mais prenez garde à ne pas les dilapider comme des vauriens. Lorsque votre arme n'aura plus de munitions, vous la perdrez.

# BLOODSHOT




En mode deux joueurs (co-équipiers), vous pouvez voir votre partenaire. Vous pouvez lui tirer dessus, il ne sentira rien. Vous remarquez que lorsque vous jouez à deux, votre écran est splité, ce qui gâche plus encore la maniabilité.

Faites attention où vous marchez : le sol est jonché de mines, qui exploseront sous vos pas. Méfiez-vous en encore plus pendant votre fuite, à la fin, car elle vous feront perdre de l'énergie, mais surtout du temps.



## MATCH CONTRE ZERO TOLERANCE

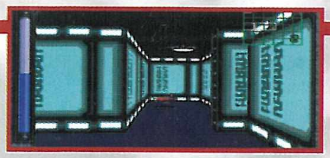
L'on ne peut pas dire que les qualités graphiques soient largement meilleures sur l'un que sur l'autre. Pas même la maniabilité. L'avantage de Bloodshot' est de pouvoir jouer à deux, ce qui n'est possible qu'avec deux MD et un cordon pour ZT. Par contre, l'animation de ce dernier est un poil meilleure, et c'est surtout pour l'intérêt et la profondeur de jeu que ZT est vainqueur.

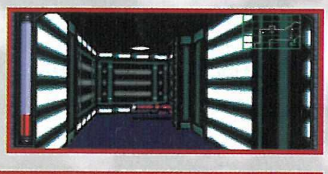
### LES MINES

*Ces mines sont dispersées dans tous les niveaux. Surveillez le sol, pour les éviter. Surtout pendant votre fuite.*

### NIVEAU 2

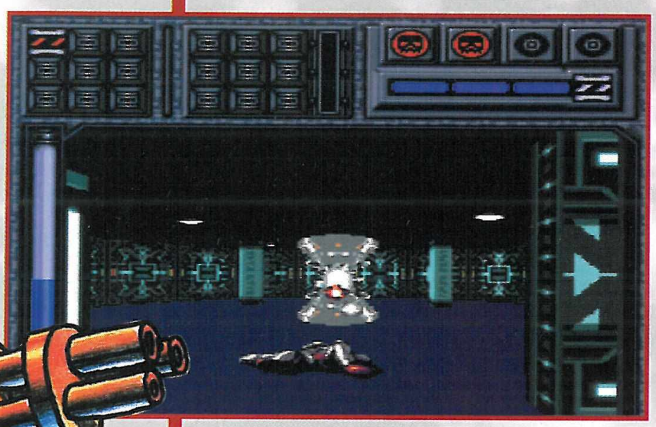
*Grâce à ce plan, vous avez un aperçu des épreuves qui vous attendront. Cherchez bien, dans tous les niveaux, les passages secrets. Ceux-ci abritent des armes. Mais faites attention, elles sont parfois bien gardées. En vous rendant au node plasma, repérez bien votre chemin. Cela vous évitera de perdre du temps et donc une vie après avoir détruit le node.*

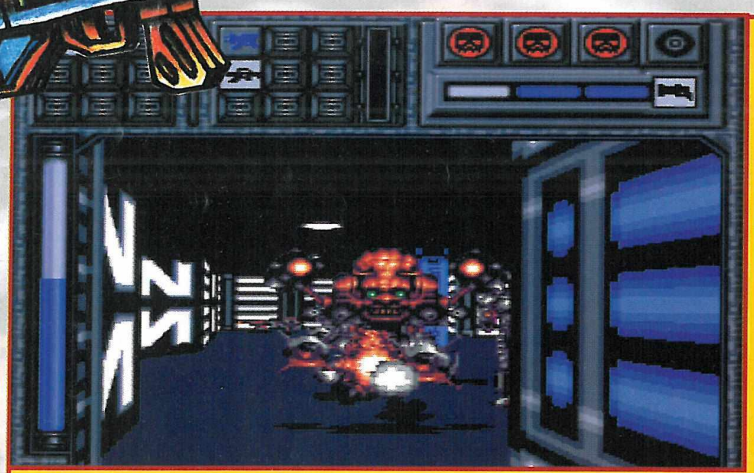




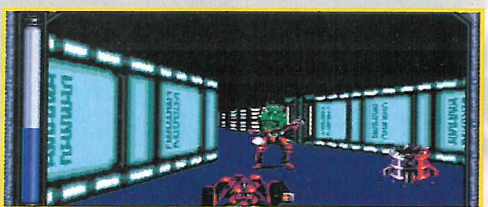
### LES CLEFS

*Vous trouverez des clefs de ce type durant tout le jeu. Si à la fin d'un niveau il vous en reste, cela signifiera que vous avez loupé des passages.*





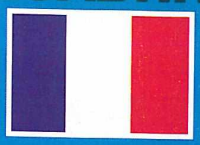
*Voici l'écran de jeu tel qu'il vous sera présenté. Vous avez à gauche votre barre de vie (verticale). Au-dessus, vous avez le tableau avec les clefs en votre possession et celui où sont inscrites vos armes. En haut à droite, vous trouvez le nombre de vies restantes. Au-dessous de celui-ci, vous avez une barre de bonus. Lorsqu'elle est entièrement bleue, les coups que vous portent les aliens vous font perdre beaucoup d'énergie. Par contre, lorsque vous avez tué des ennemis, des cases blanches apparaissent. Ces cases (trois maximum) vous permettront de moins ressentir une blessure.*



*Certains aliens ne sont pas aussi bêtes qu'ils en ont l'air. Ceux-ci disposent d'un bouclier vert qui les protège de vos coups de feu. Il sera donc inutile de gâcher vos armes sur eux en tirant comme des fadas. Attendez qu'ils baissent leurs boucliers...*

*Après avoir détruit un node plasma, vous aurez un temps limité pour retourner à votre point de départ. Après ce laps de temps, le niveau explosera, et vous avec. Ce ne sera pas toujours facile, d'autant plus que la lumière est coupée pendant votre fuite. Alors, si on ajoute à ça les problèmes de maniabilité...*

## MEGADRIVE



**SON 14/20**

*Je préfère ne pas vous parler des musiques, qui sont plutôt glauques et d'une banalité affligeante. Les bruitages sont assez bons, et suffisent largement.*

**GRAPHISME 14/20**

*Malgré des sprites corrects, les graphismes, sont pixellisés, et relativement simples. Les couleurs sont néanmoins beaucoup trop sombres.*

**ANIMATION 15/20**

*Au cours des déplacements, on ne peut pas vraiment s'extasier devant la fluidité. La simplicité des graphismes permet de gérer convenablement la 3D.*

**MANIABILITÉ 12/20**

*Là, c'est limite galère. On bloque bêtement sur des coins de murs, et on met deux heures pour se retourner ou viser un alien, c'est très lourd.*

**INTÉRET 16/20**

*Le top est de jouer à deux en duel, même si au bout d'un moment, cela doit être limité. La similitude des missions est comblé par les passages secrets.*

### ✦ ACTION ✦

**ÉDITEUR : DOMARK**
**TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb**
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1**
**NBRE DE NIVEAUX : 12 + 3 en duel**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2**
**PASSWORDS : NON**
**CONTINUES : OUI**
**AUTRES STANDARDS : NON**

- + *Le mode Duel.*
- + *Les passages secrets.*
- + *L'arme ricochet.*
- - *La maniabilité.*
- - *Les graphismes.*

**80%** seul
**89%** en duel

# ESPACE 3 games

**VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75**

**PARIS**
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS-M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

**LILLE**
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

**BORDEAUX**
15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

**STRASBOURG**
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

**DOUAI**
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

## MEGADRIVE

**MEGADRIVE + ALADDIN 649 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| AERO THE ACROBAT (EUR) | 399,00 | NHLPA 95 (EUR) | 399,00 |
| CASTE LVANIA(EUR) | 349,00 | **PETE SAMPRAS (EUR)** | **399,00** |
| CANNON FODDER | 399,00 | PGA TOUR GOLF (EUR) | 425,00 |
| DRAGON (EUR) | 425,00 | PHANTASY STAR 4 (JAP) | 390,00 |
| **DRAGON BALL Z** (JAP) | **399,00** | PRINCE OF PERSIA (EUR) | 199,00 |
| **DRAGON BALL Z (EUR)** | **489,00** | PROBOTECTOR (EUR) | 399,00 |
| **DRAGON BALL Z (JAP)** * | **399,00** | PSG SOCCER (EUR) | 349,00 |
| **EARTH WORM JIM (EUR)** | **449,00** | RISE OF THE ROBOT (EUR) | 399,00 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 399,00 | ROCK AND ROLL RACING (EUR) | 425,00 |
| FATAL FURY II (JAP) | 399,00 | RUGBY WORLD CUP (EUR) | 399,00 |
| FIFA SOCCER 95 (EUR) | 379,00 | SHAQ FU (EUR) | 349,00 |
| **FLINK** (EUR) | **369,00** | SHINING FORCE 2 (EUR) | 399,00 |
| INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR) | 399,00 | SONIC ET KNUKLES (EUR) | 425,00 |
| JOHN MADDEN 95 | 399,00 | SONIC 3 (JAP) | 399,00 |
| LAND STALKER (EUR) | 399,00 | SPARKSTER (EUR) | 369,00 |
| LEMMINGS 2 (EUR) | 299,00 | SOLEIL (EUR) | 425,00 |
| LE ROI LION (EUR) | 399,00 | SUPER STREET FIGHTER (JAP) | 399,00 |
| MEGABOMBERMAN (EUR) | 369,00 | STREET OF RAGE III (JAP) | 299,00 |
| MEGAMAN (EUR) | TEL | SYNDICATE (EUR) | 399,00 |
| MICKEY MANIA (EUR) | 399,00 | TINY TOON WACKY SPORT (EUR) | 369,00 |
| MICRO MACHINES 2 | 399,00 | **URBAN STRIKE** (EUR) | **299,00** |
| **MORTAL KOMBAT 2 (EUR)** | **499,00** | **VIRTUA RACING (EUR)** | **499,00** |
| NBA JAM ( EUR) | 399,00 | WORLD CUP USA 94 (EUR) | 349,00 |
| NBA LIBE 95 (EUR) | 399,00 | WWFRAW (EUR) | 489,00 |
| NFL QUATERBACK 95 | 499,00 | | |

## MEGA PROMOS !

| | |
|---|---|
| **BUBSY** (EUR) | 169,00 |
| **STREET FIGHTER** (JAP) | 149,00 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | MORTAL KOMBAT (EUR) | 199,00 |
| ALIEN 3 (EUR) | 149,00 | FIFA SOCCER 95 (EUR) | 379,00 |
| AGASSI TENNIS (EUR) | 99,00 | JAMES POND 3 (EUR) | 149,00 |
| BALL Z (EUR) | 129,00 | LOTUS II (EUR) | 199,00 |
| BART'S NIGHTMARE (EUR) | 99,00 | LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR) | 99,00 |
| BUBSY 2 (EUR) | 299,00 | MICKEY DONALD (EUR) | 159,00 |
| CHAKAN (EUR) | 149,00 | ROBOCODE (JAP) | 99,00 |
| DAVIS CUP TENNIS (EUR) | 149,00 | SMASH TV (EUR) | 99,00 |
| E.A DOUBLE HEDER (EUR) | 99,00 | SONIC 2 (EUR) | 149,00 |
| FANTAZY ZONE (EUR) | 99,00 | SUPER STREET FIGHTER (JAP) | 299,00 |
| GAUNTLET IV (EUR) | 129,00 | TWO CRUDE DUDES (EUR) | 99,00 |
| GLOBAL GLADIATOR (EUR) | 149,00 | ZERO TOLERANCE (EUR) | 129,00 |
| INTERNATIONAL RUGBY (EUR) | 149,00 | ZOOL (EUR) | 99,00 |
| LHX ATTACK CHOPPER (EUR) | 149,00 | | |

## SEGA 32 X

**SEGA 32 X 1290 FF**

| | | | |
|---|---|---|---|
| DOOM | 499,00 | VIRTUA RACING DE LUXE | 499,00 |
| STAR WARS | 499,00 | SUPER MOTOCROSS | 499,00 |

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F**
**AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F**
**AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT**

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
**AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F**

## GAME GEAR

**NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALADDIN | 249,00 | NBA JAM | 269,00 |
| MORTAL KOMBAT | 199,00 | MORTAL KOMBAT 2 | 289,00 |
| SAMOURAI SHOWDOWN | 249,00 | NBA JAM TE EDITION | 299,00 |

## ARTICLES DRAGON BALL

| | | | |
|---|---|---|---|
| STICKERS | 10 F | CD MUSICAUX | 129 F |
| MANGA | 35 F | MANGA COULEUR | 79 F |
| POSTER | 39 F | PUZZLE 500 PIECES | 99 F |
| RAMICARDS à partir de | 5 F | CAHIERS | 29 F |
| FIGURINES | 39 F | CASSETTES VISEO VERSION FRANCAISE | |
| PINS | 15 F | 4 A 8 | 129 F |
| JEUX DE 54 CARTES | 99 F | CASSETTES VIDEO PAL V.O | 139 F |

**ARRIVAGES MASSIFS D'ARTICLES DBZ**

## MEGA CD

**MULTIMEGA+ 3 CD 2890 F**

**MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1590 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | GROUND ZERO TEXAS (EUR) | 199,00 |
| FINAL FIGHT (JAP) | 149,00 | MORTAL KOMBAT (EUR) | 299,00 |
| PRINCE OF PERSIA (JAP) | 149,00 | NIGHT TRAP (EUR) | 449,00 |
| SONIC (JAP) | 199,00 | MICROCOSME (EUR) | 349,00 |
| WONDER DOG (JAP) | 149,00 | WOLFCHILD (EUR) | 199,00 |
| MAD DOG MC CREE (USA) | 299,00 | HEINBALL (USA) | 199,00 |
| OUT OF THIS WORLD 2 (USA) | 495,00 | MICKEY MANIA(EUR) | 399,00 |
| STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR)) | 395,00 | NBA JAM (EUR) | 399,00 |
| DUNE (EUR) | 425,00 | SOULSTAR 'EUR) | 419,00 |
| **FIFA SOCCER (EUR)** | **349,00** | BATTLE CORP | 419,00 |
| STARBLADE (EUR) | 419,00 | MISTERY MANSION | 399,00 |

**GENIAL! LE CDX PRO 299 F.**
**PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD**

## SATURNE Version PAL

| | | | |
|---|---|---|---|
| VIRTUA FIGHTER | TEL | DAYTONA USA | |
| MYST | | PANZER DRAGON | |
| MAJONG | | CLOCKWORK KNIGHT | |
| GALE RACER | | GOTHA | |
| TAMA | | VICTORY GOAL | |

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55**

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F) | |
| TOTAL A PAYER | |

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

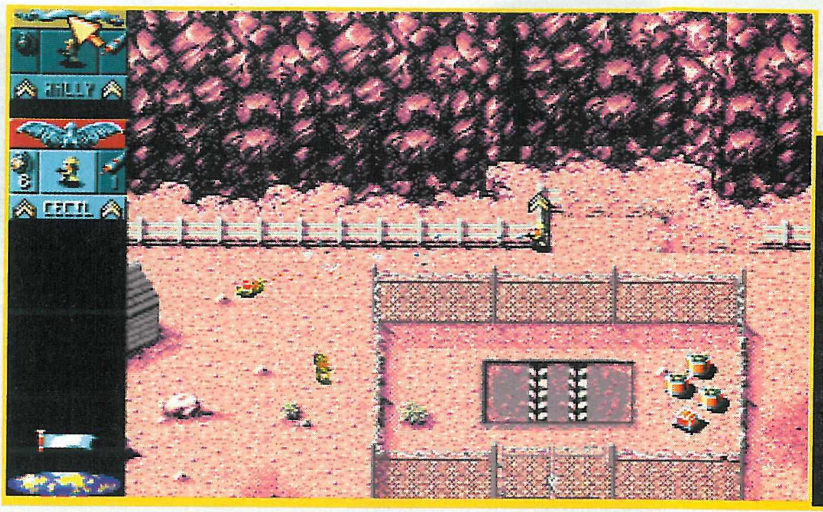
Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

# ZAPPING





*Voici les types de munitions que vous rencontrerez, et sans lesquelles vous ne pourrez pas détruire les maisons. Les caisses contiennent six grenades et les fûts quatre missiles. Lorsque vous détruirez la clôture, faites attention à ne pas faire exploser les munitions.*

# CANNON

**L'univers micro fait de nouveau des petits, puisqu'un soft issu d'un jeu PC débarque sur Megadrive. Celui-ci n'est autre que Cannon Fodder. Ceux d'entre vous qui ne sont pas des stratèges en herbe, ou des warriors sont autorisés à se mettre des boules Quiès ou des cotons-tiges dans les oreilles. À moins que vous ne souhaitiez vous transformer en Rambo ou en Général Patton... En tout cas, les missions qui vous seront confiées vont vous permettre de vous mettre dans le bain rapidement, et même dans le bain de sang, car l'action va être omniprésente. En fait, la Colivie, petit pays paumé au cœur de l'Amérique du Sud, est en train de se lancer dans la production de drogues dures. C'est la seule solution qu'a trouvée le Président Marcena à la pauvreté financière de son pays. Mais si lui voit cette nouvelle industrie d'un bon œil, il n'en est pas de même des États-Unis, qui appréhendent la décision de ce nouveau dictateur. S'ils laissent faire, leur pays risque d'être envahi par la production colivienne. Sachant qu'en plus les États-Unis lorgnent sur le pays, qui offre une position stratégique des plus idéales, il serait étonnant qu'ils laissent faire cela. Tiens, qu'est-ce que je vous disais... On m'apprend à l'instant que les marines préparent des groupes de commandos, qui ont pour mission de débarquer en Colivie, et d'annihiler les troupes et les installations militaires du dictateur Marcena. Tiens, une autre nouvelle vient de tomber. Vous permettez que je la lise ? Merci... Eh bien, on vient de m'apprendre que vous êtes enrôlé de force dans les commandos, et que vous avez 5 minutes pour préparer vos affaires. Direction la Colivie avec Cannon Fodder.**

*Vous trouverez parfois des véhicules comme celui-ci. Même s'ils ne sont pas très simples à piloter, surtout pour passer certains tremplins, ils sont indispensables pour certaines missions. Évitez absolument de les détruire.*

*Lorsque vous ferez exploser un bâtiment ennemi, méfiez-vous des portes et des toits, qui volent un peu partout (suivez les ombres pendant l'explosion pour surveiller leur direction). S'ils vous tombent dessus, vous êtes cuit. Au moment où vous tirerez, ne vous mettez pas trop près.*

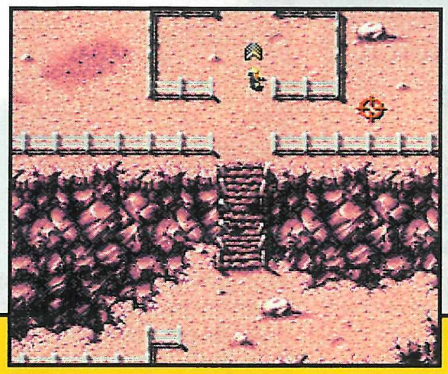
## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

**Pas vraiment du 100% action. Pas vraiment du 100% stratégie, mais du 100% sympa. Un jeu comme je les aime, qui se fait plus remarquer par son intérêt que par ses grandes qualités techniques. En effet, le son est correct et, pendant le jeu, on n'est pas débordé par les musiques. Tant mieux, cela permet à ce soft de conserver toute son ambiance guerrière. Quant aux graphismes et à l'animation, on ne peut pas dire qu'ils nous scotchent au plafond par leurs performances. Cela dit, ils sont loin d'être mauvais. Tout réside dans l'intérêt, car Cannon Fodder est vraiment tout ce qu'il y a de plus prenant. La grande part de stratégie apporte un plus considérable. Mixé avec beaucoup d'action, il sait vite vous prendre au jeu. Par contre, ne vous imaginez pas qu'il est facile, car vous vous rendrez vite compte que les épreuves, sans être insurmontables, n'en sont pas moins parfois difficiles. Cela ne fait qu'ajouter de la durée de vie à Cannon Fodder, qui mérite vraiment toute votre attention.**

***LAURENT***

## MATCH CONTRE GENERAL CHAOS

Ces deux softs se ressemblent énormément sur le plan du principe. Par contre, ils utilisent des ingrédients différents. General Chaos se jouant sur une plus petite zone, la stratégie intervient moins, et il s'agit beaucoup plus d'action. Même si sur le plan technique, General Chaos est un poil meilleur, Cannon Fodder sort vainqueur grâce à la savante combinaison action/stratégie.



*Méfiez-vous des perspectives, elles peuvent être trompeuses. Ceci n'est pas un escalier, mais un pont (si, si). Évitez donc les parties sombres à droite et à gauche, même si vous avez l'impression que ce sont des falaises normales. Regardez bien où vous mettez les pieds sur le pont. Certaines planches sont trouées. Ne tombez pas.*

*Pendant une mission, vous avez à tout moment la possibilité de visionner la carte du lieu des opérations. Pour cela, mettez sur Pause, et dirigez la flèche sur l'icône voulue. La planisphère en bas vous montrera la carte (comme ici). Le drapeau vous servira à vous rendre si vous estimez que vous n'avez plus les moyens de remplir votre mission. En haut, vous avez la liste de vos hommes et de vos munitions. Si vous désirez désolidariser vos troupes, pour envoyer un ou deux soldats en éclaireurs, sélectionnez-les. Attribuez-leur le nombre désiré de munitions, et appuyez sur le serpent. Voilà, c'est fait.*

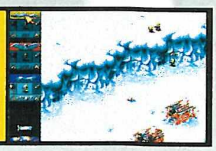
# N FODDER

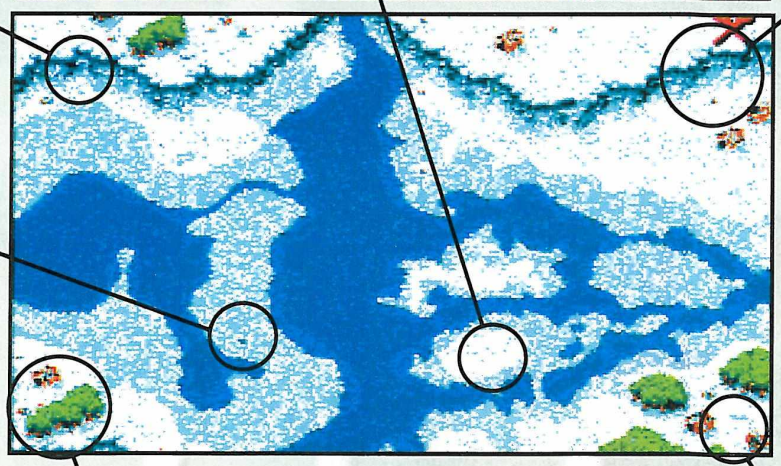
## MISSION 5 PHASE 2 BARMY BAZOOKAS

*Ceci est la première mission délicate que vous rencontrerez. Pour vous aider, voici le plan de ce niveau. Vous devrez détruire, avec trois hommes, tous les bâtiments et les ennemis qui se trouvent dans la zone. Bon courage.*

*Pour avoir ces ennemis sans risques, planquez-vous au pied de la falaise, et visez-le. Ne restez jamais longtemps au même endroit, car sinon, il vous prendra pour cible.*

*Pour remplir cette mission, il sera judicieux de séparer vos hommes dès le départ. Choisissez-en un, et envoyez-le nettoyer une zone, où le reste du groupe pourra se réfugier. Si vous préférez quand même avancer en groupe, libre à vous.*



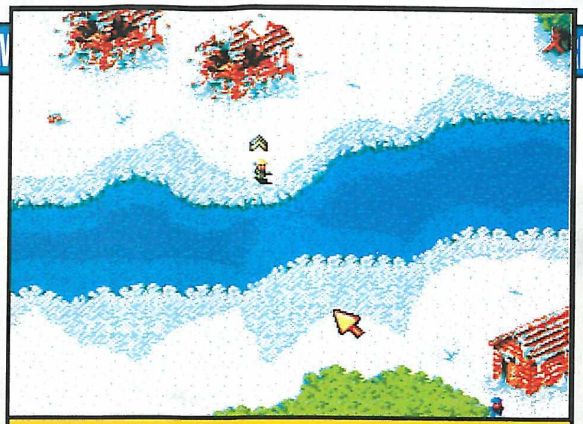


*Quand vous serez face à un ennemi armé d'un bazooka, avancez vers lui en tirant, il ne vous touchera pas. Mais vous voyez ici l'intérêt de vous diviser. Le troisième homme vient de se recevoir un obus.*

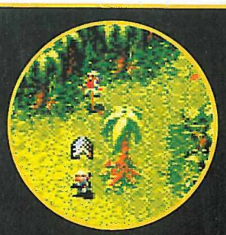
*Ne croyez pas qu'il y ait simplement deux adversaires. Les autres sont dans le trou. Malheureusement, vous ne pouvez pas détruire ce petit orifice. Il vous faudra donc attendre patiemment qu'ils sortent un par un.*

*Lorsque vous aurez éliminé les rares soldats ennemis du coin, allez directement chercher les 12 missiles qui vous attendent en bas. Surtout, prenez-les avant de détruire la maison, car si elle explose, son toit risque de retomber sur les munitions. Quand vous repartirez du secteur, méfiez-vous, un ennemi armé d'un bazooka vous attend à gauche.*

*Lorsque vous laissez une maison tranquille, les hommes sortiront petit à petit, et seront donc de plus en plus forts. Il faut donc vous dépêcher. Ici, un bazooka vous attend au détour. Si vous avez nettoyé la zone un peu au nord, allez vers le haut, et avancez vers lui (il ne pourra pas vous toucher). En même temps, faites le ménage autour de vous. Détruisez la cabane le plus vite possible, afin d'empêcher quiconque d'en sortir. Il y a une autre solution un peu plus difficile : vous pouvez les prendre à revers en passant par le bas de la forêt. À vous de choisir.*



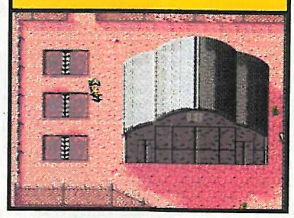
Des cours d'eau ou des lacs, vous en verrez pas mal. Par contre, vous n'aurez pas toujours de ponts. Et encore, quand je dis "pas toujours", je devrais plutôt dire rarement. Alors, quand vous traverserez, faites bien attention. Vous pouvez voir que la profondeur est inégale. Dans la partie claire, vous aurez pied, et pourrez tirer. Par contre, dans la partie sombre, vos hommes nageront et ne pouront pas se servir de leurs armes. Nettoyez donc bien le secteur avant de vous mouiller, car votre personnage sera plus lent que sur terre, et il risque de se faire trouer. Au passage, je vais vous indiquer les déplacements. Pour avancer, placez la flèche à l'endroit où vous désirez vous rendre, et appuyez sur A. Pour tirer, faites la même chose avec le B. Vous pouvez bien sûr canarder pendant vos trajets.



Au cours de certaines missions, certains pièges sont cachés soigneusement par les fourbes qui vous servent d'ennemis. Voilà ce qui risque d'arriver si vous ne faites pas attention. Quand votre coéquipier sera dans cette position, une seule solution : l'achever.

Après chaque mission remplie, vous aurez accès à votre mot de passe ("save"). Vous avez également la liste des héros, qui sont ceux qui ont abattu le plus d'adversaires, et ceux qui ont pris du grade. Pour entrer votre mot de passe, allez sur "Load". Remarquez au passage que les gradés ont de plus belles tombes.

Au cours de certaines missions, vous rencontrerez des bâtiments que vous ne pourrez pas détruire. Inutile de balancer toutes vos grenades dessus. Pour vérifier qu'une maison est bien hors service, faites attention aux portes, ce sont elles qui vous indiquent l'état des maisons.



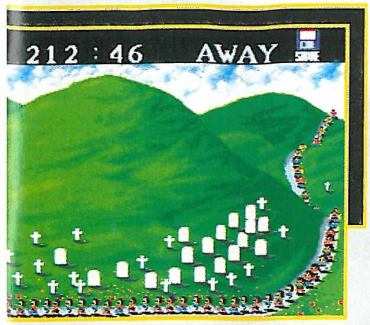
Voici une mission qui vous en fera baver. Il faudra bien calculer votre coup. Ce niveau est truffé de pièges, c'est-à-dire de lances cachées qui se redressent quand vous passez. Malheureusement, elles sont invisibles au sol. C'est pourquoi j'ai décidé d'être aimable avec vous et de vous les signaler. Vous trouverez deux caisses de munitions. Celle en haut à droite est simple à avoir, puisqu'elle n'est protégée que par quelques indigènes locaux. Par contre, les grenades en bas sont beaucoup plus difficiles à avoir. Pour réussir cette mission et franchir le Rubicon, il vous faudra séparer vos hommes. Placez-en un de chaque côté de l'étranglement, et un en réserve. Pendant que votre coéquipier tire devant lui (ne vous inquiétez pas, c'est automatique), croisez, et partez en haut, pour contourner les ennemis, et détruire la première maison. Ensuite, vous pouvez traverser et continuer à canarder, ou vous planquer dans un coin, et partir avec votre deuxième homme en bas, pour finir la mission. Dans la théorie, c'est beau, mais en pratique, ce n'est vraiment pas facile. En tout cas, une chose est sûre : pour réussir, séparez vos hommes. Amen.

Si au cours du combat vous décidez de séparer vos hommes, et que vous désirez les réunir, placez la flèche sur les soldats à rejoindre (qui noircissent alors), et c'est parti. Ils sont de nouveau groupés.

## MISSION 8 GUERILLA WARFARE

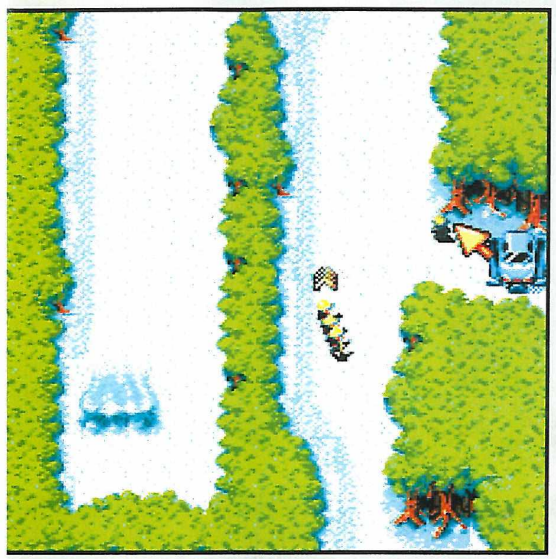


CANNON



*Parfois, un de vos ennemis sera simplement blessé. Vous devrez alors abréger ses souffrances. De même, comme dans le cas présent, vos camarades de guerre peuvent être dans cette position. Si vous l'abandonnez mourant, il vous empêchera d'accomplir votre mission. Le remède est simple. Chargez votre arme et feu*

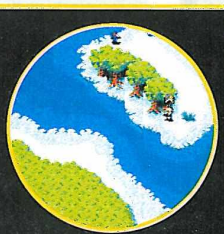
*Dans les hautes montagnes d'Amérique du Sud, vous vous trouverez nez-à-nez avec des Esquimaux, importés tout droit de Mikoland. Et quand je dis nez-à-nez, je ne me trompe pas de beaucoup, puisque ces charmants autochtones se saluent par un frottement de l'appendice nasal.*



*Mais rassurez-vous, vous n'aurez pas à lui toucher le tarin. Avec son air inoffensif, il vous saluera à coups de harpons. Éliminez-le tout de suite. Par contre, méfiez-vous, car dans les missions suivantes, vous devrez les sauver, même s'ils vous tirent dessus.*

*Petite leçon de conduite. Pour monter dans le véhicule, placez la flèche dessus. Une icône apparaîtra. Cliquez et c'est bon. Pour descendre, la manip' est la même, excepté l'icône qui est inversé (photo). Pour vous déplacer, utilisez la même méthode que pour les hommes. Par contre, la manipulation est un peu plus délicate. Vous pourrez tirer avec votre mitrailleuse, mais malheureusement, vous ne pourrez pas vous servir de vos grenades et missiles pendant votre trajet.*

*Ici, la maniabilité du véhicule n'est pas toujours géniale. Pour sauter, placez-vous dans l'axe du tremplin, avec assez d'élan. Puis cliquez quelque part après le tremplin. Évitez de le faire tomber sur les arbres (que ce soit à gauche, au centre ou à droite). Si vous commettez l'erreur, le véhicule explosera, et tous vos hommes seront perdus.*



*Qui dit Esquimaux, dit phoques. Ces animaux ne vous feront pas de mal. Alors, si vous aimez bien Brigitte Bardot, laissez-les en paix. Par contre, si vous ne pouvez pas l'encaisser, défoulez-vous en leur vidant quelques chargeurs dessus.*

# FODDER

## MEGADRIVE

**SON 16/20**

*Les sons ne sont pas abasourdissants et bien dosés, même si les digits ne sont pas sensationnelles. Il y a peu de musiques, et c'est aussi bien pour l'ambiance.*

**GRAPHISME 17/20**

*La simplicité est de rigueur, toutefois, et malgré la petite taille des sprites, ils sont bien réalisés et colorés. On regrette quand même un manque de variété.*

**ANIMATION 16/20**

*Pas grand-chose à dire sur l'animation, si ce n'est que le jeu bouge bien. À l'instar du son, ce ne sont pas les effets spéciaux qui feront la gloire du jeu.*

**MANIABILITÉ 16/20**

*Les sprites ont parfois tendance à bloquer sur des obstacles minuscules et la gestion des déplacements est souvent pénible. La précision des tirs est bonne.*

**INTÉRET 18/20**

*C'est le grand plus de Cannon Fodder. Ce jeu est vraiment passionnant et, malgré sa difficulté, prenant d'un bout à l'autre.*

## ✦ ACTION ✦

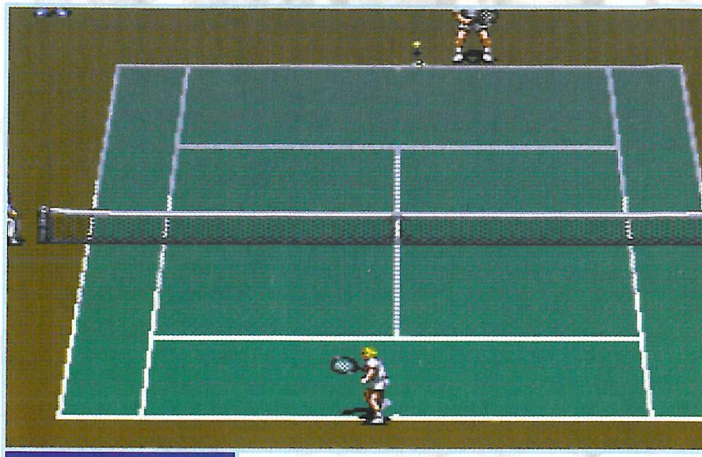
**ÉDITEUR : VIRGIN**
**TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb**
**DIFFICULTÉ : DIFFICILE**
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1**
**NOMBRE DE NIVEAUX : + de 30**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**
**PASSWORDS : OUI**
**CONTINUES : OUI**
**AUTRES FORMATS : PC et SNIN.**

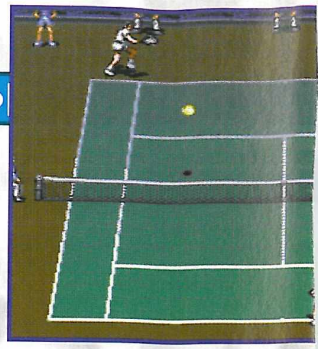
**+ Passionnant.**
**+ Bon dosage des genres.**
**+ Les véhicules.**
**- Gestion des déplacements.**
**- Difficulté.**

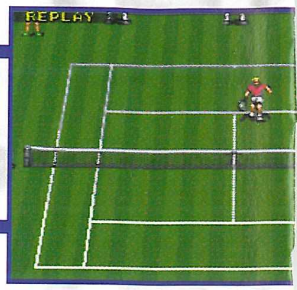
**91%**

# ZAPPING

MEGADRIVE • M • E • VE • MEGADRIVE •

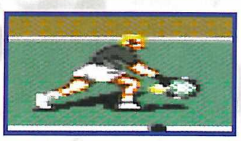







*Une bien belle option durant le jeu est celle qui vous permet de revoir les dernières secondes (mais alors, vraiment les dernières) de l'échange, et de vérifier si une balle est faute. Vous pourrez vous rendre compte que le réalisme est poussé jusqu'au point où l'arbitre peut se tromper. Même si c'est rare, il est dommage de ne pas pouvoir contester.*

# ATP Champio



*Vous pouvez constater sur ces quelques images que l'animation des personnages, et leurs graphismes, ont été soignés. À tel point que l'on voit même le joueur suer à grosses gouttes lorsque la balle lui vient dans les...*

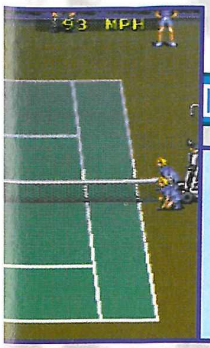
*Vous aurez la possibilité de jouer avec ou contre une trentaine de vrais joueurs actuels, ainsi qu'avec les vétérans. Et si vous êtes masos, vous pourrez également choisir un rookie. Pour chacun de ces joueurs, vous aurez la possibilité de voir leurs caractéristiques, leur style de jeu, ainsi que leurs forces et faiblesses.*

**Ahhh... Ça faisait bien longtemps qu'on ne nous avait pas servi une simulation de tennis. Vous allez me dire qu'elles se suivent et se ressemblent toutes. Eh bien non ! Celle-ci vous propose un voyage dans le monde de l'ATP, c'est-à-dire le circuit professionnel mondial. C'est d'ailleurs le jeu officiel de l'ATP, ce qui n'est pas peu dire. En fait, vous allez vous inscrire dans le circuit pro, et le faire de bout en bout. Cela veut dire que allez fouler les gazons, les courts de terre battue et les terrains synthétiques de la planète entière, pour faire tous les tournois. Mais la tâche sera ardue. Vous ne pensez tout de même pas devenir numéro un du circuit en deux coups de cuillère à pot. Vous commencerez donc en tant que rookie, et au long des tournois, vous rencontrerez les grands : Sampras, Stich, Bruguera... Du beau monde en perspective. Et si vous voulez piquer le trône de Sampras, vous devrez remporter des matchs, pour grimper dans le classemnt, et gagner des points, qui vous permettront de devenir le meilleur. Mais le voyage ne s'arrête pas là. ATP Tour Tennis Championship vous offre également la possibilité de faire un tour dans le passé, et de participer au tournoi des vétérans. Et pas n'importe lesquels : Arthur Ashe (et non pas Arthur H.), Ilie Nastase, Ken Rosewall ou encore Stan Smith. Bon, évidemment, ils galopent un peu moins vite que leurs successeurs, mais ils encore de beaux restes, et vous pourrez vous en apercevoir en les rencontrant. Si vous ne les connaissez pas, pourquoi n'iriez-vous pas les rencontrer dans ATP Tour Championship Tennis ?**

## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

**ATP Tour Championship Tennis jouit d'une certaine originalité par rapport à bon nombre de ses collègues. La première est d'inclure un mode Legends Tournament, avec les vieux de la vieille. Ensuite, il est également agréable de pouvoir façonner son personnage à la manière d'un jeu de rôles. C'est en fait une simulation. Quant au jeu en lui-même, il est assez réaliste dans les coups possibles et les effets. C'est pour cela que l'on peut admirer de beaux lobs ou passings. Malheureusement, il y a un inconvénient énervant : l'imprécision. On est souvent sur la balle, on essaye de taper, et puis rien. On perd le point bêtement. Excepté ce problème qui gâche un peu le plaisir, on peut se féliciter de l'anim' des joueurs, qui est réaliste, et du nombre de modes de jeu offerts. Si on déplore un ou deux passages saccadés (surtout lorsque le joueur est sur le côté), il n'y a pas vraiment à se plaindre.**

***LAURENT***

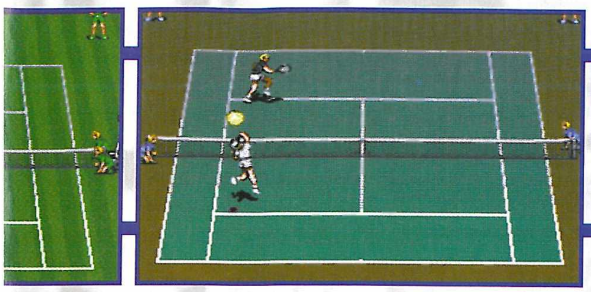


DRIVE • MEGADRIVE • MEGAD

Après chaque service, vous pourrez voir en haut à gauche la puissance de celui-ci. Cela peut vous permettre de chercher la meilleure position de frappe, et de progresser.

## MATCH CONTRE PETE SAMPRAS TENNIS

Sur le plan graphique, ATP est plus agréable à l'œil que Pete Sampras (le jeu, pas le joueur). Même si certains petits détails réalistes sont présents dans ce dernier, ATP l'emporte par une meilleure maniabilité et une plus grande originalité.

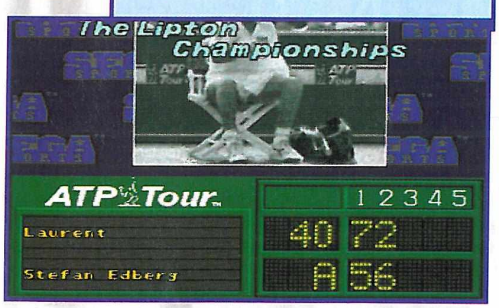


ATP Tour Championship Tennis permet tous les coups du véritable tennis : lobs, smashs, passings, amortis, slaces, coupés, vollées... En outre, c'est spectaculaire. Vous ne devriez pas mettre trop de temps à vous familiariser avec les commandes, qui sont classiques et simples. Cependant, entraînez-vous un minimum avant de vous faire éclater en ATP Tour.

# TOUR
## ...ship tennis

Entre chaque jeu, vous pourrez voir le score. C'est joli et plein d'images digitalisées, mais bon, au bout de deux sets, on se lasse.

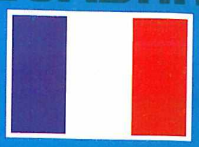
En double, vous pourrez jouer contre l'ordinateur, ou contre un autre joueur. Vous pourrez même jouer à quatre en deux contre deux. Là, cela devient drôle. En double, je vous rappelle que vous avez le droit d'envoyer la balle dans les couloirs, sauf en service. Pour finir, un petit conseil : si vous le pouvez, visez le joueur adverse. Il n'aura pas toujours le temps de placer la raquette.



À la fin de chaque rencontre, vous aurez droit à vos statistiques, ainsi qu'à celles de votre partenaire. Elles vous serviront essentiellement à voir quels sont vos points faibles

Vous pourrez choisir, dans le mode Exhibition et Legends, votre type de surface de jeu, en fonction des styles que vous préférez.

## MEGADRIVE



**SON** 15/20

*Heureusement qu'il y a peu de musiques, car elles sont insupportables. Les bruitages sont corrects. Par contre, les blablas de l'arbitre deviennent vite rasants*

**GRAPHISME** 18/20

*Le jeu, agrémenté d'images digitalisées, est plaisant. Si on peut regretter un certain manque de couleurs, il n'en reste pas moins que les graphismes sont fins.*

**ANIMATION** 16/20

*On a parfois l'impression qu'il manque certains mouvements dans les gestes des joueurs, qui néanmoins sont bien animés.*

**MANIABILITÉ** 15/20

*Si la prise en main des commandes est un plaisir, le placement du joueur par rapport à la balle tourne parfois à la galère.*

**INTÉRET** 17/20

*Le nombre d'options et de modes de jeu est intéressant. On peut de plus créer son propre joueur, pour affronter les grands dans des matchs d'intérêt.*

## ✦ SPORT ✦

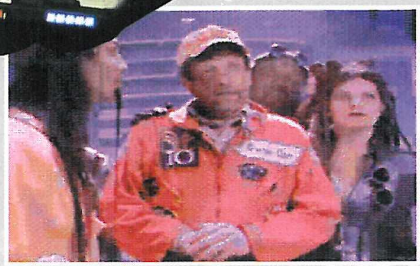
ÉDITEUR : SEGA
AUTRES FORMATS : NON
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE MODES : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI
AUTRES STANDARDS : NON

- \+ *Créer un vrai joueur.*
- \+ *Le Legends Tournament.*
- \+ *La variété des coups.*
- \- *L'imprécision des placements.*
- \- *Les blablas de l'arbitre.*

**84%** seul
**88%** à plusieurs

# ZAPPING

Bienvenue au 21ème siècle ! Vous êtes Tully Bodine, un homme hors du commun, une légende même... Après avoir longtemps travaillé pour une compagnie en tant que transporteur (le meilleur de tous les temps), vous avez décidé un jour de devenir indépendant et de vous offrir le plus grand et le plus rapide vaisseau jamais construit, le Nova UD2 ! C'est grâce à l'argent économisée durant huit années de travail que vous avez pu vous l'offrir et, qui plus est, vous l'avez vous-même assemblé à l'aide de différents éléments achetés dans les surplus de l'armée. Quel talent ! Et parce que les trajets sont longs, vous avez fait l'acquisition de Mortimer, un être cybernétique, dont la fonction principale est de vous apporter une aide de navigation. Inutile de vous dire que vous êtes le plus important transporteur privé de tout le système solaire ! Le seul problème, c'est que votre cargaison est parfois un petit peu louche, ce qui n'est pas pour satisafaire nos amis les policiers galactiques.



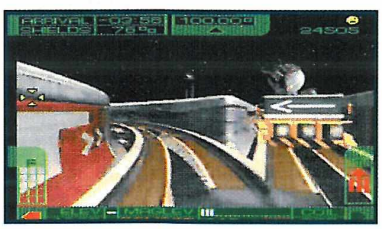
*Voici Tully Bodine (vous), le plus célèbre transporteur de tous les temps.*

*En haut de l'écran, vous voyez la distance qu'il vous reste à parcourir, la puissance de votre champ protecteur, le cap que vous suivez et, complètement à droite, l'une des trois vies qu'il vous reste.*

# LOADSTAR

## THE LEGEND OF TULLY BODINE

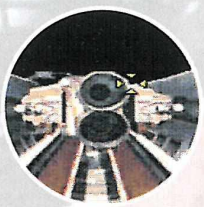
*Déplacez le curseur sur les vaisseaux ennemis puis activez votre "SAPPER" pour le détruire. Si l'ennemi vous envoie des missiles, utilisez votre "SHIELD" pour les dévier de votre trajectoire. Enfin, si vous êtes pris de vitesse, activez votre champ protecteur.*



*Conservez toujours votre cap et empruntez les bons chemins pour arriver à bon port. Veillez à ne pas percuter de barrages ou, encore pire, d'autres vaisseaux !*

*Le petit personnage jaune se nomme Mortimer. C'est votre ordinateur de bord et il fera son apparition pour vous donner de précieux renseignements de navigation. Ecoutez bien...*

*Mince, vous allez percuter des caisses. Surveillez les indicateurs de votre tableau de bord pour connaître l'état de votre vaisseau.*



## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Si Loadstar est loin d'être un jeu vedette, ce n'est pas non plus un daube immonde. Tout à fait dans la mouvance actuelle des jeux sur Mega CD, Loadstar n'est ni plus ni moins qu'un jeu de tir dans lequel vous devrez buter tout ce qui se trouve à l'écran. De bons graphismes en trois dimensions, de belles animations ne suffisent cependant pas pour que le jeu gagne de l'intéret. D'une réalisation technique relativement bonne, Loadstar nous a un peu déçus par son manque d'originalité et par la mauvaise qualité des bruitages et des musiques, un comble pour un jeu tournant sur CD-Rom !

**FRANCIS**

## MEGA-CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 13/20 | GRAPHISME | 16/20 |
| ANIMATION | 15/20 | MANIABILITÉ | 15/20 |
| INTÉRET | 15/20 | | |

**✦ ACTION ✦**

ÉDITEUR : ROCKET SCIENCE
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI
AUTRES STANDARDS : NON

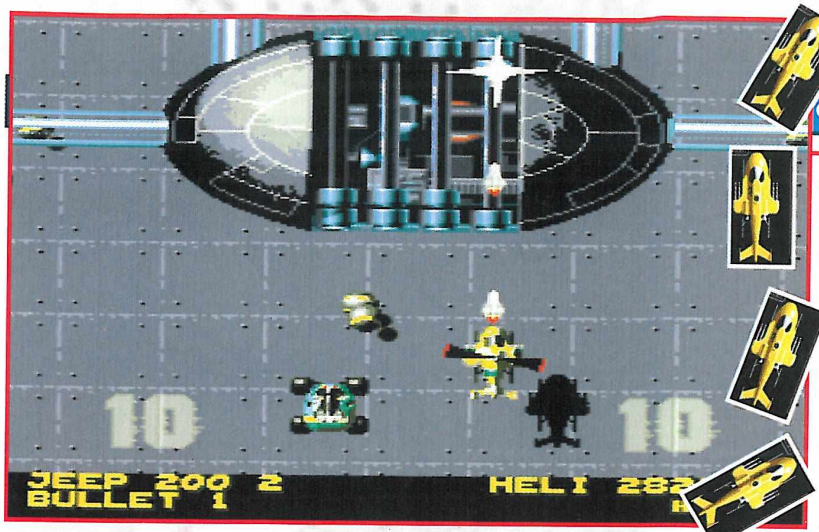
**79%**

# ZAPPING

# mega SWIV

• MEGADRIVE • MEGADRIVE

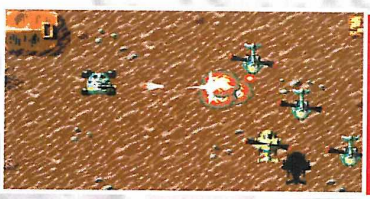
Ken, aux commandes de son hélicoptère d'attaque, et Charlie, au volant de son véhicule tout terrain, s'engagent tous deux dans une guerre furieuse contre un adversaire de taille ! Quelque part au milieu de l'Atlantique, une mystérieuse race souterraine a constitué une fulgurante force militaire en dérobant du matériel aux quatre coins du monde. L'affrontement est maintenant inévitable et nécessaire pour préserver la paix et éviter la destruction de la planète. Ken et Charlie devront traverser le désert, s'enfoncer dans la jungle et mettre à sac les défenses aériennes ennemies pour atteindre leur base secrète. Là, ils devront affronter le plus impressionnant arsenal militaire constitué d'engins aussi curieux que dangereux, jusqu'à atteindre l'ordinateur principal. C'est seulement après l'avoir réduit en poussière que Ken et Charlie seront des héros ! Si vous aussi vous voulez devenir un héros, embarquez donc avec eux...



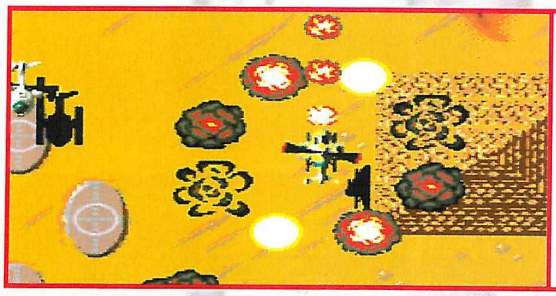

*À la fin de chaque niveau, vous affrontez un boss de taille ! Choisissez bien l'arme à utiliser pour être le plus efficace possible.*

*Détruisez les gros caissons jaunes pour faire apparaître des options armes. Ramassez aussi les étoiles pour augmenter votre score.*

*Tirez sur cette boule pour libérer un champ magnétique. Passez dedans pour être invulnérable quelque temps ou détruisez-le pour éliminer tous les ennemis à l'écran*



*Lorsque vous jouez à deux, vous êtes sur le même écran. L'hélicoptère tire uniquement vers le haut. Le véhicule tout terrain tire dans toutes les directions et vous pouvez bloquer le tir dans une direction pendant que vous vous déplacez.*



*Vous possédez aussi des mega-armes suivant les options ramassées...*

*Certains ennemis ne se déplacent pas, comme ce tank, mais attention aux vagues d'avions !*

## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Mega Swiv est un bon petit jeu, sans plus... Très maniable avec l'hélicoptère, il l'est un petit peu moins avec le véhicule tout terrain tout en restant cependant jouable. L'animation n'a rien d'extraordinaire et laisse apparaître pas mal d'effacements de sprites. Quant au son, les musiques sont agréables mais les effets sonores en nombre très insuffisant. Ça manque de pêche ! Les graphismes ne sont pas mauvais, assez colorés et fins dans l'ensemble. Enfin, l'intérêt du jeu est relevé par la possibilité de jouer à deux mais le scénario manque beaucoup d'originalité. Mega Swiv est un jeu assez difficile, d'une bonne durée de vie et c'est peut-être ce qui vous poussera à en faire l'acquisition...

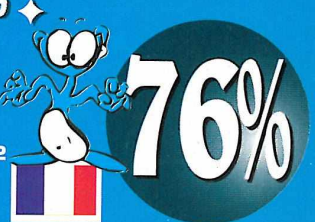
**FRANCIS**

## MEGADRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 13/20 | GRAPHISME | 14/20 |
| ANIMATION | 12/20 | MANIABILITÉ | 14/20 |
| INTÉRET | 14/20 | | |

**✦ SHOOT THEM UP ✦**

ÉDITEUR : TIME WARNER I.
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON
AUTRES STANDARDS : SNIN



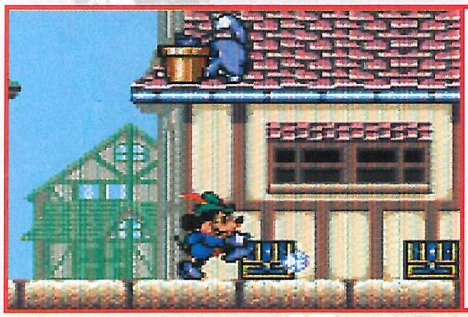
# ZAPPING

*Il fallait y penser ! Le jeu compte ainsi de nombreuses astuces.*

# MICKEY MOUSE

## LEGEND OF ILLUSION

Il était une fois, dans un pays éloigné de tout, un royaume gouverné par un roi très égoïste, du nom de Pete. Un jour, un étrange brouillard apparut tout à coup aux alentours de son château, plongeant les habitants dans une tristesse profonde. Son conseiller lui dit alors que l'unique façon de guérir le royaume était pour lui de partir à la recherche de la légendaire eau de vie. Egoïste et lâche, le Roi Pete ordonna à son valet, Mickey, d'aller chercher cette eau à sa place. Mickey protesta d'abord mais fut bien obligé finalement d'obéir aux ordres. Il s'en alla donc demander de l'aide à un autre roi, Goofy. Malheureusement, celui-ci n'avait plus donné de nouvelles depuis le jour où il était parti aider son ami le Roi Donald. L'aventure se complique ! Déjà en mission pour le Roi Pete, Mickey accepte de partir à la recherche du Roi Goofy en espérant que celui-ci pourra l'aider à son tour. Mickey ne le sait pas encore, mais le Roi Pete va devenir son pire ennemi...



*Soulevez les coffres puis jetez-les pour les ouvrir. A l'intérieur, plein d'options vous attendent. Attention, le chat va faire tomber le vase sur votre tête. Lancez des cailloux sur vos ennemis pour les faire disparaître.*

*Voici le premier Boss. Méfiez-vous, il apparaît à différents endroits. Lancez-lui plusieurs fois le bloc pour libérer le Roi Goofy.*

*Ne restez pas trop longtemps sous l'eau. Les petits carrés bleus indiquent votre oxygène.*

*Cette carte apparaît à chaque fois que vous changez de lieu pour vous indiquer votre prochaine destination. Le brouillard s'éloigne au fur et à mesure que vous progressez.*

*Pousser, tirer ou soulever des blocs sera souvent nécessaire pour poursuivre votre chemin.*

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Un truc hyper cool dans ce jeu de plates-formes/réflexion, c'est que chaque niveau est séparé par des écrans de BD qui nous plongent bien dans l'aventure. Le degré de réflexion n'est pas très poussé mais on apprécie bien les différentes épreuves ainsi que les nombreuses options que l'on trouve. Le personnage que l'on contrôle est bien animé mais par contre, et c'est très désagréable, le décor n'apparaît pas au fur et à mesure du déplacement mais par bloc, cassant à chaque fois l'action. L'effet est assez nul ! La maniabilité manque aussi de précision et le personnage glisse un petit peu. Cependant devant la profondeur de ce titre, ces légers défauts s'estompent et Mickey Mouse redevient bien la star qu'il a toujours été.

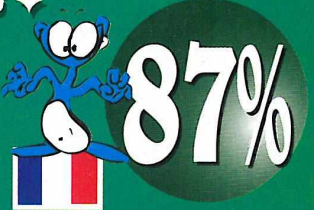
**FRANCIS**

## GAME GEAR

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 15/20 | GRAPHISME | 16/20 |
| ANIMATION | 13/20 | MANIABILITÉ | 16/20 |
| INTÉRET | 17/20 | | |

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : N. C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI
AUTRES FORMATS : MD, MS



# ZAPPING

MEGA-CD • M

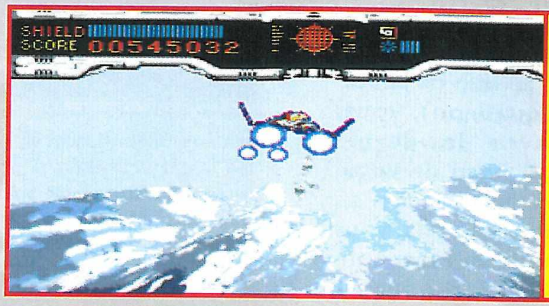
# NOVASTORM

C'est en 2129 que ce qui n'était qu'un scénario-catastrophe est devenu réalité.

L'homme, à l'imagination fertile et aux inventions toujours plus diaboliques, avait souvent émis l'hypothèse qu'un jour ou l'autre, la machine prendrait le dessus. Ce n'était qu'une hypothèse mais le fait d'y avoir pensé reflétait bien le danger. Et puis bingo, ce jour est arrivé... Pour remédier à la situation, vous avez été mis en alerte rouge. Aux commandes du vaisseau de chasse Scavenger, un prototype qui n'a pas encore fait ses preuves au combat, votre mission va être dans un premier temps d'infiltrer les défenses ennemies installées sur trois planètes du système Bodor : Callinhor, la planète volcanique, Kallum Koll, la planète désertique et Quiggin, la planète glaciaire. Vous devrez aussi détruire des installations spécifiques dont les coordonnées ont été introduites dans l'ordinateur de bord de votre vaisseau. Enfin, le vaisseau spatial Scarab X devra être localisé puis détruit.

*Vous affronterez quatre boss dans chaque niveau. Leur énergie est représentée par la petite barre rouge en haut de l'écran. Comme vous le voyez, celui-ci a du répondant !*

*Si vous n'avez pas d'autre solution, utilisez vos bombes intelligentes pour détruire tous les vaisseaux ennemis en approche. Néanmoins, gardez-les pour les boss si possible !*




*Le brouillard vous handicape beaucoup car vous ne voyez pas bien les ennemis mais avec votre tir double, votre précision est meilleure.*

*Vous pouvez déplacer votre vaisseau de gauche à droite et de haut en bas. Vous ne pouvez pas changer votre vitesse ni choisir votre chemin. Ici, votre vaisseau pique tout seul droit vers l'ennemi.*

*Ne heurtez pas le relief tout autour de vous ! Ici, vous devez faire du slalom entre les installations.*

*Laissez le doigt appuyé sur le bouton "B" pour concentrer votre tir et lancer*

*Un monstre gigantesque surgit du volcan ! Repoussez ses assauts et évitez la lave. Si vous n'éliminez pas les boss assez rapidement, ils utiliseront leurs pouvoirs pour vous détruire.*

## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

À part la très bonne maniabilité et l'important armement disponible, le reste est plutôt décevant. Si la qualité des graphismes s'améliore de temps en temps, ça ne vole jamais très haut. Notre vaisseau est ridicule, les paysages sont en général très sombres, pixellisés et parfois sans texture. Seuls les boss sont sympathiques ! La musique, d'un genre original/curieux, est affreusement répétitive. Quant aux effets sonores, ils sont corrects, mais ce n'est pas encore le grand réalisme. Il est de plus dommage que des clignotement intempestifs viennent gâcher une animation qui aurait pu être excellente. Enfin, le jeu est assez simple et beaucoup trop court, ce qui n'est pas très rentable à l'achat.

**FRANCIS**

## MEGA-CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 12/20 | GRAPHISME | 13/20 |
| ANIMATION | 15/20 | MANIABILITÉ | 16/20 |
| INTÉRET | 13/20 | | |

✦ SHOOT THEM UP ✦

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON
AUTRES FORMATS : PC CD ROM

70%

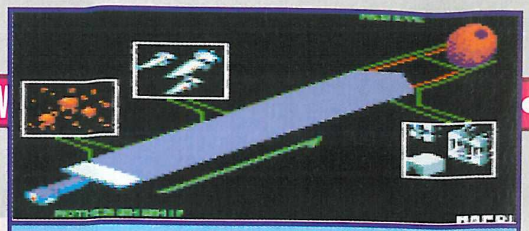
# ZAPPING



# STARBLADE

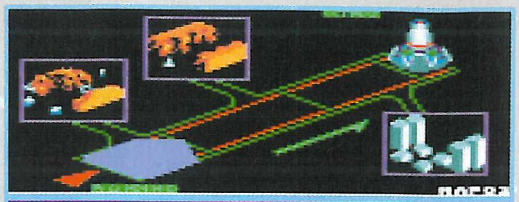
**Alerte, alerte ! La Planète marchande de l'Œil rouge a dirigé ses canons en direction de votre planète et vous êtes le seul à pouvoir redresser la situation et sauver votre Fédération. En tant que meilleur pilote au sein de la FSF (Star Fleet Squadron), vous, Geosword, avez le devoir d'intervenir ! À bord de votre vaisseau interstellaire équipé de lasers puissants et précis, vous vous arrachez de la rampe de lancement pour repousser l'envahisseur, le pourchasser jusqu'à ses derniers retranchements et le détruire. Seul face à tous, vous devrez anéantir les défenses de la Planète de l'Œil rouge pour y pénétrer puis retrouver le réacteur qu'il vous faudra neutraliser afin de leur interdire l'utilisation des canons dirigés sur votre planète. Vous devrez alors rejoindre votre vaisseau-mère... Malheureusement, sur le chemin du retour vous serez de nouveau pris à parti par un vaisseau de guerre. Parviendrez-vous à rejoindre votre Fédération sain et sauf ?**

*Vous ne vous occupez pas de diriger votre vaisseau mais uniquement de tirer. Passez la barrière d'astéroïdes en détruisant les mines et les vaisseaux que vous rencontrez.*



**Mission 1 – Pénétrer dans la Planète de l'Œil rouge.**

*Vous avez deux continues et à chaque fois que vous perdez, vous voyez à quel endroit vous vous trouvez.*

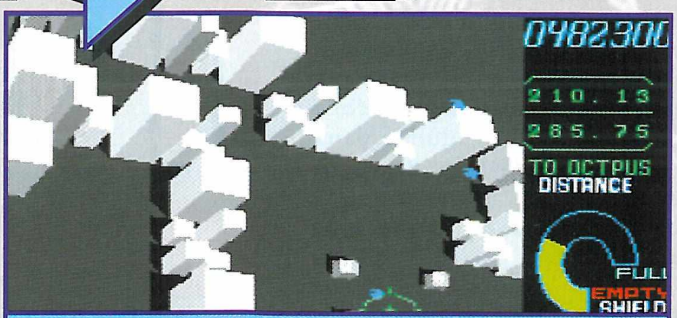


**Mission 2 – Détruire le réacteur.**

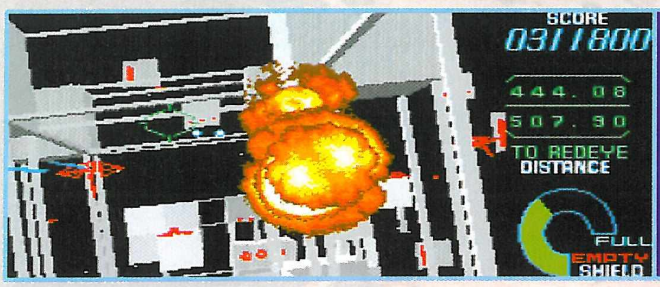
*Sur la carte, vous voyez les principales difficultés que vous rencontrerez.*

*Tantôt les graphismes sont en 3D pleine, tantôt en fil de fer. À force d'être touché, votre champ protecteur s'affaiblit. Maintenant, vous n'êtes plus protégé, danger !*

*Vous poursuivez l'ennemi dans des grottes. Détruisez les canons blancs qui se trouvent sur les parois.*




*Après un passage entre les buildings, votre vaisseau remonte pour replonger de plus belle. Le réacteur n'est plus très loin ! Vous voyez à droite la distance que vous avez déjà parcourue.*




*Vous pouvez laisser le doigt appuyé pour faire des tirs en rafales.*

## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

**Venu tout droit de l'arcade, ce titre ne vaut vraiment pas la peine de s'y accrocher ! Sans musique durant le jeu mais seulement accompagné d'effets sonores, heureusement de qualité correcte, on se demande à quoi sert le CD. Avec un intérêt médiocre dû à vaisseau sans armement et au manque de choix stratégique possible, Starblade engendre très rapidement l'ennui ! Ajoutez à cela un manque total d'options, une présentation indigne du CD, des animations parfois saccadées, des graphismes assez pauvres et une zone de jeu très réduite, mixez le tout et imaginez le résultat. De plus, le curseur de visée se déplace par à-coups, ce qui rend le jeu assez difficile. Je me demande parfois si je n'ai pas fait un bond dix ans en arrière...**

***FRANCIS***

## MEGA-CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 13/20 | GRAPHISME | 12/20 |
| ANIMATION | 12/20 | MANIABILITÉ | 13/20 |
| INTÉRET | 11/20 | | |

**✦ SHOOT EM' UP ✦**

**ÉDITEUR : NAMCO**
**NOMBRE DE CD : 1**
**DIFFICULTÉ : DIFFICILE**
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2**
**NOMBRE DE NIVEAUX : 4**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**
**PASSWORDS : NON**
**CONTINUES : OU**
**AUTRES STANDARDS : Prévu sur PSX**

**61%**

# HARWEST GAMES

## IMPORT U S A JAPON

**PAR MIRACLE SI ON TE PROPOSE MOINS CHER, DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR PRIX ET ENVOIE NOUS TA COMMANDE**

## SUPER NES / SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM) | 529 F |
| AER0 THE ACROBAT | 369 F |
| ACTRAISER 2 | 389 F |
| AMERICAN TAIL | 399 F |
| ANIMANIAC | TEL |
| BRAIN LORD | 439 F |
| BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON | 299 F |
| CLAYMATES | 429 F |
| CLAYFIGHTER | 429 F |
| CHOPLIFTER 3 | 389 F |
| DRAGON (BRUCE LEE) | 439 F |
| DOUBLE DRAGON 5 | 439 F |
| EQUINOX | 399 F |
| FATAL FURY 2 | 429 F |
| FIEVEL GOWEST | TEL |
| FIFA SOCŒR | 389 F |
| FI ROC 2 | 419 F |
| ILLUSION OF GAIA | 459 F |
| INCREDIBLE HULK | 419 F |
| KING OF DRAGON | 479 F |
| LEGEND | 419 F |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 409 F |
| LEMMINGS 2 | 489 F |
| LETHAL ENF0RCER | 459 F |
| LUFIA | 459 F |
| MAXIMUM CARNAGE | 449 F |
| MORTAL KOMBAT 2 | 459 F |
| MISTER NUTZ | 359 F |
| MEGAMAN X | 389 F |
| NHL HOCKEY 94 | 389 F |
| NBA JAM | 409 F |
| NBA SHW D0WN | 379 F |
| NBA BASKETBALL 95 | TEL |
| NSPN BASEBALL | 399 F |
| OPERATION EUROPE | 439 F |
| PGA TOUR GOLF 2 | 389 F |
| PIRATE OF DARK WATER | 359 F |
| P0WER RANGER | 439 F |
| P0PEYE'S ADVENTURE | 399 F |
| POPEYE THE SAILOR | 399 F |
| PAC ATTACK | 349 F |
| ROCK'N ROLL RACING | 399 F |
| SHAQ FU | 399 F |
| SUPER STREET FIGHTER II | 459 F |
| SUPER EMPIRE STRIKE BACK | 389 F |
| SECRET OF MANIA | 449 F |
| SUZUKI 8 HOUR | 389 F |
| STUN RACE FX | 429 F |
| SUPER METROID | 409 F |
| SIMPS0M : VIRTUAL BART | 429 F |
| WORLD CUP SOCCCER 94 | 349 F |
| SUPER PINBALL | 389 F |
| SUPER TETRIS 2 | 399 F |
| TECMOO NBA BASKETBALL | 389 F |
| TURN AND BURN | 429 F |
| VORTEX | 439 F |
| WORLD CUP SOCCER 94 | 389 F |
| WORLD HERO 2 | 439 F |
| FINAL FANTASY 3 | 439 F |
| LORD OF THE RING | 409 F |
| SPARKSTER | 399 F |
| AERO THE ACROBAT 2 | 399 F |
| ANIMANIAC | 399 F |
| LE ROI LION | 429 F |
| SPEED RACERS | 369 F |
| DRAGON (BRUCE LEE) | 409 F |
| RETURN OF JEDI | 429 F |
| SNOW WHITE | 389 F |
| OPERATION THUNDERBOLT | 399 F |
| ADVENTURE ISLAND 2 | 409 F |
| GHOUL PATROL | 389 F |
| SUPER PUNCH OUT | 389 F |
| YOGI | 379 F |
| MICKEY MANIA | 399 F |
| EARTHWORM JIM | 449 F |
| NBA LIVE 95 | 419 F |
| R-TYPE III | 389 F |
| HAMMERLOCK | 389 F |
| INDIANA JONES | 429 F |
| ROBO TREK | 399 F |
| BONKERS | 409 F |
| WORLD HERO 2 | 409 F |
| STUNT FX TRUCK | 399 F |
| TECMO SUPER BASSEBALL | 399 F |
| DONKEY KONG COUNTRY | 429 F |

## GENESIS / MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING | 419 F |
| AER0 THE ACROBAT | 349 F |
| BATTLE TECH | 409 F |
| BALIZ | 399 F |
| CONTRA HARD COP | 399 F |
| ÇOMBAT CAR | 349 F |
| COLUMNS 3 | 319 F |
| DRAGON (BRUCE LEE) | 429 F |
| DOUBLE DRAGON 5 | TEL |
| DICK VITALE BASKETBALL | 419 F |
| DUNE 2 | 399 F |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 399 F |
| FATAL FURY 2 | 429 F |
| FLINK | TEL |
| FIFA S0CCER | 349 F |
| FORMULA ONE | 389 F |
| INCREDIBLE HULK | 399 F |
| KING OF MONSTER 2 | 419 F |
| LANDSTALKER | 399 F |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 419 F |
| JURRASIC PARK RAMPAGE | 409 F |
| MARIO ANDRETTI | 389 F |
| MORTAL KOMBAT 2 | 419 F |
| MONSTER WORLD IV | 439 F |
| MEGA BOMBERMAN | TEL |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | TEL |
| NBA SHOWDOWN | 389 F |
| NBA JAM | 389 F |
| MLBPA BASSEBALL | 389 F |
| NHLPA 95 | 419 F |
| OPERATION EUROPE | 439 F |
| 0UT RUNNER | 379 F |
| PELE 2 | 389 F |
| POWER INSTINCT | TEL |
| PGA GOLF EUROPEAN TOUR | 389 F |
| PHANTASY STAR IV | 459 F |
| PIRATE G0LD | 359 F |
| PIRATE OF DARK WATER | 419 F |
| ROCK'N ROLL RACING | 399 F |
| RAGNACENTY | 389 F |
| REBEL ASSAULT | TEL |
| SENSIBLE SOCCER | TEL |
| SONIC 3 | 389 F |
| STREET 0F RAGE 3 | 419 F |
| SUPER STREET FIGTHER II | 459 F |
| SHAQ FU | 399 F |
| SHINING F0RCE II | TEL |
| SHADOW RUN | 389 F |
| TITI ET GROSMINET | 419 F |
| URBAN STRIKE | 399 F |
| VIRTUA RACING | 449 F |
| VIRTUAL BART | 399 F |
| TECMO SUPER BASSEBALL | 439 F |
| WORLD CHAMPION SOCŒR 2 | 379 F |
| ZERO TOLERANCE | 399 F |
| INTERNATIONAL TENNIS | 399 F |
| TROY AIKMAN NF FOOTBALL | 439 F |
| DYNAMITE HEADY | 419 F |
| MAXIMUM CARNAGE | 419 F |
| SPARKSTER | 369 F |
| SONIC & KNUCKLE | 429 F |
| POWER RANGER | 399 F |
| LETHAL ENFORCER 2 | 429 F |
| TINY TOON ADVENTURE | 369 F |
| MICKEY MANIA | 399 F |
| SONIC § KNUCKLES | 389 F |
| SHINING FORCE 2 | 449 F |
| TINY TOON ADVENTURE | 339 F |
| EARTHWORM JIM | 439 F |
| FIFA SOCCER 95 | 399 F |
| LE ROI LION | 429 F |
| NBA LIVE 95 | 399 F |
| BUBSY 2 | 349 F |
| TECMO SUPER BASSEBALL | 399 F |

**PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN JEU MOINS CHER AILLEURS,**

**(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)**

**DEDUIT* 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE-NOUS TA COMMANDE**

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| DONKEY KONG | 239 F |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 229 F |
| MORTAL KOMBAT II | 249 F |
| POWER RANGER | 209 F |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 209 F |
| SAILOR MOON | 149 F |
| ZELDA | 229 F |
| STOP THAT ROACH | 219 F |
| CONTRA | 229 F |
| MEGA MAN 5 | 229 F |
| NBA JAM | 249 F |
| DOUBLE DRAGON | 189 F |
| MICKEY MOUSE | 219 F |
| NINJA BOY 2 | 169 F |
| DRACULA | 209 F |

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| ALADDIN | 199 F |
| COCA COLA KID | 199 F |
| CHOPLIFTER | 229 F |
| GP RIDER | 229 F |
| JURASSIC PARK | 189 F |
| MS PAC MAN | 209 F |
| M0RTAL KOMBAT II | 279 F |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 219 F |
| SENSIBLE SO0CER | 219 F |
| SONIC SPINBALL | 199 F |
| SONIC 3 | 199 F |
| INCREDIBLE HULK | 269 F |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 239 F |
| CAESAR PALACE | 239 F |
| DAFFY DUCK | 249 F |

**Console : 3 DO - NEO GEO - JAGUAR - SATURN - SONY PSX. Les meilleurs prix au téléphone.**
**Jeux : 3 DO - JAGUAR - NEO GEO - SATURN.**
**Téléphone nous pour les news et les prix.**

**SEGA CD nous consulter**
**ACCESSOIRES nous consulter**

ADAPTATEUR AD 29 TURBO.....89 F / ADAPTATEUR MEGA KEY .....79 F

# 100 % GAGNANT

**HARWEST GAMES C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE**
**VOUS DESIREZ OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS AU 78 63 60 80**

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

**HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON**
**TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767**

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL.....
TEL .....
DATE DE NAISSANCE .....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO : .....
SIGNATURE

| TITRES | CONS | |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| PORT 25 F | | 25 F |
| | TOTAL | |

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

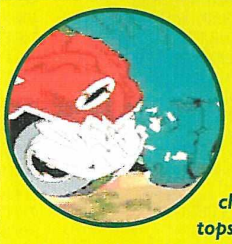
# Cadillacs & Dinosaurs

Pauvres de nous, c'est en 2020 que l'homme a disparu de la surface de la terre, balayée par les guerres et la pollution... Des milliards de morts et une planète entièrement dévastée, c'est tout ce qu'il restait ! Néanmoins, quelques hommes survécurent à ce cataclysme en se retranchant sous terre. Des centaines d'années plus tard, ils retournèrent vers la lumière, découvrant un monde nouveau dans lequel la nature avait repris le dessus. La flore était abondante et la faune semblable à celle de la préhistoire. Malheureusement, avec le retour de l'homme, tout allait changer... L'égoïsme de l'être humain et son mépris pour la nature allait une nouvelle fois déséquilibrer la balance de la vie. Les Grith, une race très évoluée inconnue de l'homme, entrèrent en communication télépathique avec Jack Tenrec et Hannah Dundee pour tenter d'empêcher un second cataclysme ! Une course contre la montre était alors amorcée... Au volant de leur Cadillac, Jack et Hannah devront traverser des terres inconnues tout en déjouant de nombreux pièges et préserver tant que possible la nature mais aussi les animaux qui croiseront forcément leur chemin. Une course folle contre la montre, une seule et unique petite heure pour rétablir l'équilibre naturel en mettant fin aux agissements malveillants de certains individus. C'est un défi que peu de personnes auraient eu le courage de relever, mais vous n'êtes pas comme les autres, vous êtes différent ! Empêcher le massacre des animaux, combattez la tyrannie des hommes pour un nouveau monde, un monde meilleur. Sans nature, il n'y a plus de vie pour personne. Soyons logiques, soyons écologiques. Telle est notre devise.

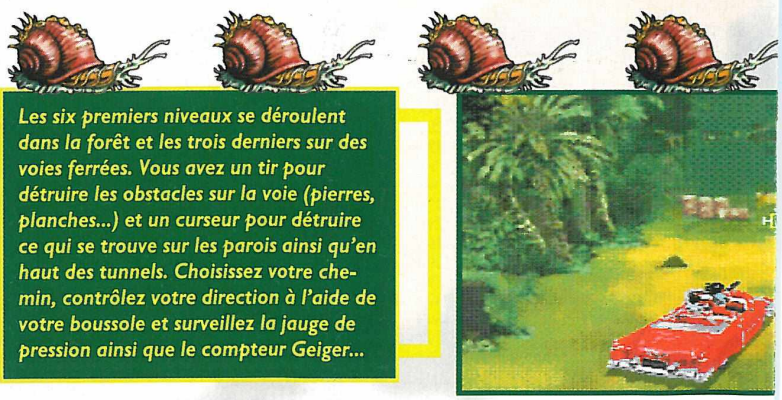
*Vous ne pouvez pas toujours choisir votre chemin car des imprévus peuvent vous empêcher de le faire. Ici, c'est un dinosaure qui est tout à coup apparu mais, parfois, des pierres peuvent jaillir du sol et bloquer le passage, ou bien il peut simplement y avoir un trou au beau milieu du chemin. Déblayez le sentier devant vous en faisant exploser toutes les pierres, les planches et les troncs d'arbres. Sinon, votre Cadillac partira dans tous les sens et subira de nombreux dégâts.*

*Attention, des rochers traversent le sentier. Estimez leur trajectoire et zigzaguez.*

*Les petits squelettes peuvent être détruits mais pas les gros. Evitez-les donc. En haut, au centre de l'écran, vous voyez les dégâts de votre véhicule. Pour l'instant, tout va pour le mieux. Lorsque vous jouez seul, vous conduisez et tirez. Pour emmener le curseur ou vous le voulez, vous devez diriger la voiture vers la droite ou la gauche. Ensuite, vous pouvez utiliser le pavé directionnel pour rapprocher ou éloigner votre viseur. À deux joueurs, l'un conduit et l'autre tire.*



*La jungle vous réserve de nombreuses possibilités pour mettre fin à vos jours. Vous pouvez être embroché par un tricératops, tomber dans un trou ou dans une crevasse, vous écraser contre un rocher, vous planter contre un tronc d'arbre et passer à travers le pare-brise... Bref, il y en a pour tous les goûts !*



*Les six premiers niveaux se déroulent dans la forêt et les trois derniers sur des voies ferrées. Vous avez un tir pour détruire les obstacles sur la voie (pierres, planches...) et un curseur pour détruire ce qui se trouve sur les parois ainsi qu'en haut des tunnels. Choisissez votre chemin, contrôlez votre direction à l'aide de votre boussole et surveillez la jauge de pression ainsi que le compteur Geiger...*

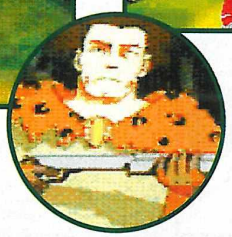
## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

**Quel plaisir de voir défiler un film et de pouvoir en changer la suite ! Ce principe de jeu, déjà très intéressant, a été complété par des options qui lui confèrent un intérêt encore plus important, grâce notamment à la possibilité de jouer à deux en même temps. Cadillacs et Dinosaurs est un très bon jeu, qui suscite beaucoup de curiosité et qui pousse le joueur à aller toujours plus loin. La difficulté a été très bien dosée et, bien qu'il faille souvent recommencer le même niveau, on n'en est pas pour autant dégoûté. Le seul gros reproche, c'est la courte durée de vie du jeu. À ce niveau-là, il n'aurait pas été superflu d'avoir 2 ou 3 CD au lieu d'un seul ! Cela aurait en même temps permis de varier les décors...**

**FRANCIS**

*Lorsque vous roulez sur un tapis de feuilles, votre Cadillac n'a plus de direction et vous risquez de percuter un arbre. Vous rencontrerez aussi des flaques de boue ! Mais dans le cas présent, il s'agit d'un piège. Tirez sur le sol pour savoir où passer sans risques. Juste à côté de votre visée, vous voyez une forme blanche. C'est un cristal qui vous permet de réparer vos dégâts ou de gagner des vies (9 maximum).*

C'est un T-Rex !



# llacs

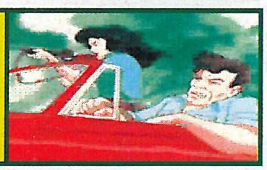
# aurs

**MATCH CONTRE**

## SEWER SHARK

**Comme tous ces jeux dits "interactifs", Cadillac & Dinosaurs manque singulièrement de liberté au niveau de l'action. Si on remplace le curseur de Sewer Shark par la voiture de Cadillac, on obtient quasiment le même produit en terme de plaisir de jeu. Mais pour l'ambiance, je déclarerai cependant Sewer Shark vainqueur, d'une courte tête seulement.**

*Des animations apparaissent parfois pour vous signaler un danger...*



*Le sentier se rétrécit et les arbres présentent un risque de collision. Un peu plus loin devant, vous pouvez apercevoir un autre chemin entre deux arbres. Vous pouvez rencontrer des matières toxiques de couleur orange de temps en temps. Tirez dessus pour gagner du temps car vous n'avez qu'une heure pour terminer le jeu et le chronomètre ne s'arrête jamais. Si vers la fin du jeu il ne vous reste plus de temps, vous devrez reprendre quelques niveaux avant pour essayer d'en gagner.*

*Pour faire fuir ce dinosaure, faites exploser les bidons en tirant dessus. Vous pouvez aussi vous retrouver face à un dino pris dans un piège. Vous devrez alors tirer sur le piège pour le libérer et pouvoir passer. Si vous avez l'impression que vous tournez en rond, changez de direction pour trouver le bon chemin...*

## MEGA-CD

**SON 16/20**

*Que ce soit dans la jungle ou dans la mine, l'ambiance sonore est digne du CD et on s'y croit. N'est-ce pas là l'essentiel...*

**GRAPHISME 16/20**

*C'est vraiment bien mais il est dommage que la forêt ne soit pas plus variée. Les graphismes sont assez colorés et pas trop pixellisés.*

**ANIMATION 16/20**

*Excepté la voiture et les quelques dinosaures qui surgissent de temps à autre, il n'y a pas grand chose à animer. Heureusement, ce qui l'est l'est bien*

**MANIABILITÉ 15/20**

*Les six premiers niveaux ne posent aucun problème, même à un seul joueur. Par contre, pour les autres niveaux, la maniabilité est un peu plus complexe.*

**INTÉRET 16/20**

*Une course contre la montre, une forêt en forme de labyrinthe, des pièges multiples, des options par-ci par-là, la possibilité de jouer à deux... Un scénario complet !*

## ✦ ACTION ✦

**ÉDITEUR : ROCKET SCIENCE**
**NOMBRE DE CD : 1**
**DIFFICULTÉ : DIFFICILE**
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2**
**NOMBRE DE NIVEAUX : 9**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2**
**CONTINUES : NON**
**SAUVEGARDE : OUI**
**AUTRES STANDARDS : PC CDROM**

*+ Pouvoir jouer à deux.*
*+ L'originalité.*
*+ Le rythme.*
*- Des décors peu variés.*
*- Trop court pour du MCD.*

# ZAPPING

MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • M

*Inutile de sauter comme un taré sur cette cible. Pour déclencher le processus, tirez dessus. Cette opération mettra en marche un escalier qui se trouve tout au début du niveau.*

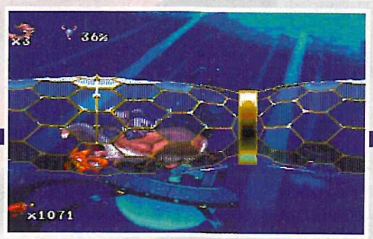
# EARTHWORM JIM

Le cauchemar est de retour ! Celui qui a fait paniquer les grands-mères et les vendeurs à Noël avec son nom imprononçable refait son entrée. Earthworm Jim (il faut avouer que le nom n'est pas des plus simples) est un des grands succès du moment sur Megadrive. Qu'à cela ne tienne : nous pouvons maintenant le retrouver sur Mega-CD. Le ver de terre de David Perry et de Shiny Entertainment repart pour l'aventure. Équipé de son costume blanc, qui le rend un peu plus impressionnant que ses frères, il va de nouveau devoir sauter, se balancer, tirer, et surtout éliminer tous les corbeaux, moustiques et autres petits êtres verts qui lui en veulent. Ils sont d'ailleur le pire cauchemar de Jim. Les corbeaux sont ultra-friands des vers de terre, et nombreux seront ceux qui voudront attraper la tête du héros inter-galactique. Héros que vous connaissez déjà, puisque ce fabuleux soft est en train de faire exploser le box-office des ventes de cartouches. Les qualités graphiques de celui-ci, son animation démentielle, son humour génial (je pèse mes mots) et sa maniabilité vous ont impressionné. Alors il est évident que vous vous demandez ce que donne cette version Mega-CD. Allez, je peux déjà vous dire qu'il y a du nouveau, et que le ver de terre va encore vous surprendre dans cette version tout droit venue d'outre-Atlantique. Je crois qu'Earthworm Jim n'a pas fini de nous surprendre...

*La boule rouge vous remettra un bon paquet d'énergie. Quant à la bleue, elle vous redonnera 5%. C'est toujours ça de pris.*

*À ce moment du jeu, Jim se retrouve séparé de son corps. Cela veut donc dire qu'il ne peut pas tirer ni se pendre. Pour le récupérer, évitez les pales, et dépêchez-vous de le rattraper avant qu'il ne soit trop loin.*

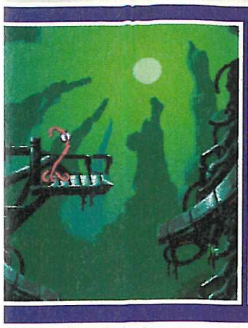
*Pour libérer le hamster, vous trouverez une manette, qu'il faudra bouger. Une fois l'opération effectuée, vous pourrez chevaucher votre fière monture, qui avalera vos ennemis.*



## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

En toute sincérité, je ne vois pas comment critiquer un soft tel qu'Earthworm Jim. La version Megadrive était un chef-d'œuvre. Celle à laquelle nous avons droit sur Mega-CD est grandiose. Une merveille d'animation avec des sprites fabuleux et une fluidité impeccable, un humour délirant, des graphismes d'une beauté sans failles, et un plaisir de jeu immense... C'est vraiment du travail d'artiste. Sans compter la bande-son d'une excellente qualité, due au Mega-CD. CD qui nous propose même des niveaux parfois différents de la version 16 bits, ainsi qu'un niveau supplémentaire qui est d'une très grande originalité, et tout aussi drôle que l'ensemble du soft. On peut juste se dire qu'avec un CD-Rom, on aurait pu avoir encore plus de choses. Mais quoiqu'il en soit, Earthworm Jim est sans aucun doute un soft de génie. Quand on y a joué, on sait pourquoi on aime les jeux vidéo.

**LAURENT**

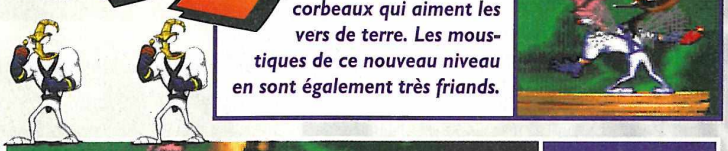


Cette cuvette de toilette du genre Boogerman mène à un niveau spécial. Jim se retrouvera nu, et devra sauter de plate-forme en plate-forme. Tâchez de récupérer les armes et bonus, très nombreux dans ce niveau. À la fin de celui-ci, vous affronterez le premier boss du jeu. Si vous connaissez la version Megadrive, et que vous ne vous souvenez pas de ce passage, c'est normal, car il est nouveau.

# WORM JIM

## MATCH CONTRE SONIC CD

Le seul de taille pour affronter Earthworm Jim me semble être le grand Sonic, roi des jeux de plates-formes. Mais s'il règna longtemps sur cet univers, il est maintenant détrôné. Earth Worm Jim est beaucoup plus drôle, plus varié, avec des qualités techniques au moins aussi bonnes que celles de Sonic. Une ère est révolue...



Il n'y a pas que les corbeaux qui aiment les vers de terre. Les moustiques de ce nouveau niveau en sont également très friands.

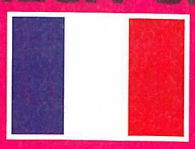
Pour passer dans ce panier, et avoir accès aux vies et items cachés, il vous faudra arriver par la droite, après vous être fait aider du pachyderme le plus proche.

Ce n'est pas un suppositoire que vous pouvez voir en bas. C'est une nouvelle arme, qui ne se trouve que sur la version Mega-CD. Ce missile est équipé d'une tête chercheuse, ce qui en fait une arme ultra-efficace.

Vous aurez plusieurs petits niveaux à traverser dans l'obscurité la plus complète. Méfiez-vous des ennemis, que vous repèrerez par leurs yeux brillants. En tout cas, il y en a un que vous ne pourrez pas louper. Lorsque vous l'aurez en face de vous, courez à gauche, jusqu'à être en haut d'un monticule. Lorsque le gros chat arrivera, sautez par dessus lui, et barrez vous à gauche, jusqu'à voir la porte de sortie.

Ce niveau est absolument nouveau dans Earthworm Jim. Vous y rencontrerez ces pachydermes, qui vous permettront de passer différents obstacles. Ne croyez pas qu'ils soient vos amis, car s'ils le peuvent, ils vous engloutiront d'un coup, d'un seul. Pour détruire les barrières qui barrent votre route, et atteindre des endroits haut perchés, vous aurez besoin d'eux. Laissez-vous renifler (attention à la distance), de manière à ce qu'ils vous suivent, et tombent sur les balances, ou détruisent les obstacles.

## MEGA-CD



| | |
|---|---|
| SON | 19/20 |

*D'excellentes compositions accompagnent les aventures de Jim. Entraînantes, elles sont complétées pas des bruitages d'exceptions. Un plaisir !*

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 18/20 |

*Les graphismes et les sprites sont d'une richesse rarement vue sur console. Extrêmement variés, originaux, fins, les décors sont splendides.*

| | |
|---|---|
| ANIMATION | 19/20 |

*Pas un ralentissement... Une fluidité permanente... Du vrai et grand travail. Les sprites sont si bien animés qu'on les croirait tout droit issus d'un cartoon.*

| | |
|---|---|
| MANIABILITÉ | 19/20 |

*Les réactions de Jim à vos commandes sont d'une rapidité et d'une précision extraordinaires. Se balancer ou tirer devient alors un plaisir. Un summum...*

| | |
|---|---|
| INTÉRET | 19/20 |

*La variété du jeu vous pousse toujours à continuer. Impossible de résister à Jim et à son humour. Ce sont des soft tels que celui-ci qui vous rendent accros.*

## PLATES-FORMES

PRÉVU SUR : GB/GG
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 29
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI
AUTRES FORMATS : MD, SNIN

- L'humour permanent.
- L'animation irréprochable.
- Les passwords.
- L'originalité.
- Le lancer de vache.

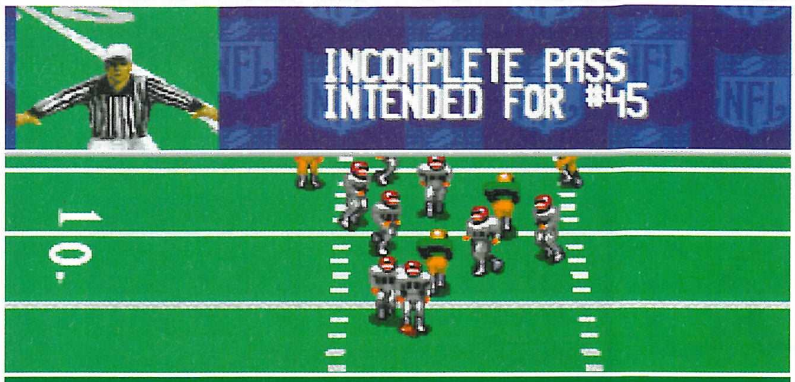
**97%**

# ZAPPING



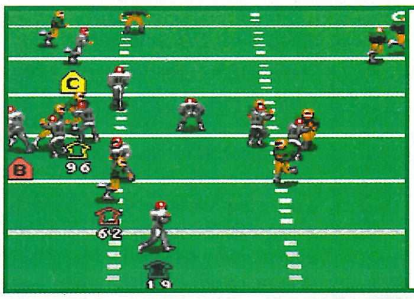
Si le football américain est votre tasse de thé quotidienne, si vous ne ratez jamais une seule retransmission à la télé, et si vous collectionnez jusqu'aux posters que l'on trouve dans les boîtes de céréales, vous n'apprendrez peut-être rien de nouveau en lisant cette superbe introduction dont je suis le brillant auteur ! Comme je suis un véritable puits de science en matière de foot américian, je m'en vais raconter l'historique de ce sport qui me botte à mort, même si je ne suis pas américain.

Né à Harvard en 1872, le football américain est l'un des sports les plus brutaux existant, avec le football australien, mais cela est une autre histoire. Tenez par exemple, en 1905, on recensait dix-huit morts, non pas au cours d'un match heureusement mais en toute une saison, ce qui n'est déjà pas si mal ! Pas question cependant de changer les règles du jeu pour les adoucir, on aime le foot américain tel qu'il est, alors pourquoi diantre les modifier... Néanmoins, pour éviter les taches de sang sur leurs belles pelouses, les joueurs se sont vu offrir un tout nouvel équipement, super renforcé. Du même coup, ils ont tous pris 10 kg. Tout ceci pour en venir à la conclusion suivante. Si vous aimez le football américain, vous aimez peut-être autant, si ce n'est plus, votre vie. Par conséquent, pourquoi prendre des risques lorsqu'il vous suffit d'avoir une Megadrive, un excellent jeu et de bons copains ?



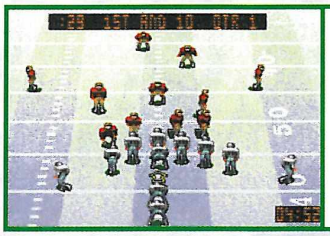

*Dès que le jeu est arrêté, l'arbitre apparaît et fait des signes pour expliquer ce qui s'est passé. Ici, une passe n'a pas été rattrapée et l'adversaire n'a pas pu en profiter.*

*Vous pouvez jouer jusqu'à 5 et choisir librement votre camp. Le mode de jeu "simulation" vous permet de vous retrouver au beau milieu d'un match qui a réellement eu lieu. 30 événements vous sont ainsi proposés.*



*Lorsque vous avez choisi de faire une passe, les receveurs se distinguent par une lettre, A, B ou C. Appuyez sur le bouton de la manette correspondant pour envoyer la balle. Attention, la lettre doit être jaune !*

*Ça chauffe pour le quarterback ! Accélérez pour essayer de vous défaire de l'adversaire, tournez sur vous-même pour l'empêcher de vous attraper ou plongez au sol pour éviter de perdre plus de terrain.*



*Les joueurs se mettent en place... Vous dirigez celui qui a la flèche jaune. Si vous êtes en défense, vous pouvez choisir celui que vous voulez et le déplacer pour bien le placer...*

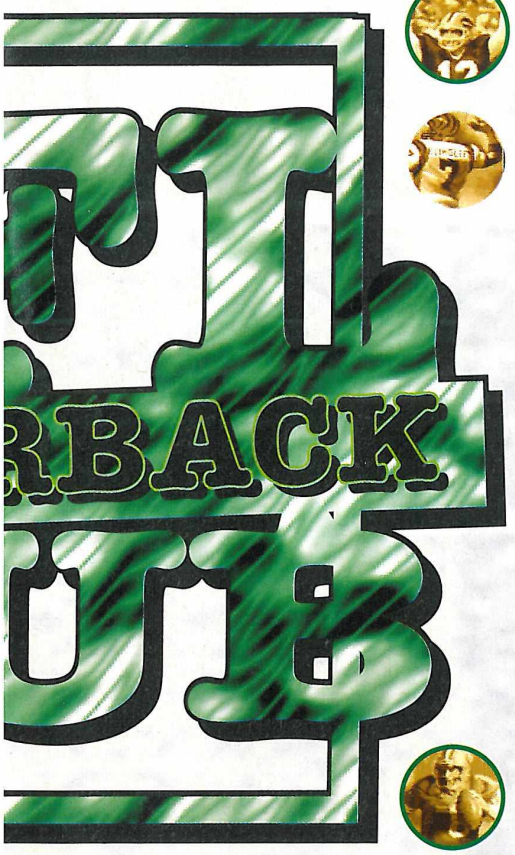
*Sur le côté du terrain, vous voyez la distance que vous devez parcourir (9,15 m) en maximum quatre mises en jeu, pour pouvoir continuer d'attaquer.*

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

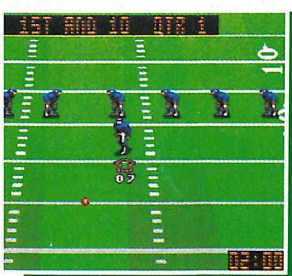
Je n'ai globalement qu'un seul reproche à faire, l'animation manque de rapidité. Sur le terrain, les joueurs sont un peu lents et dans les menus, on doit attendre que l'ordinateur ait fini de réfléchir. Du coup, le jeu est assez haché. À part ce détail, la réalisation technique a su assez bien tirer profit des 24 Mb du jeu. Les graphismes sont excellents, l'animation est très réaliste et comporte de nombreux détails assez marrants. L'ambiance est bonne elle aussi sans être euphorique. Quant à l'intérêt, le soft propose plusieurs modes de jeu qui sauront bien vous plaire. Enfin, on peut y jouer à cinq, ce qui n'est pas non plus pour déplaire. En conclusion, si vous êtes fan de foot ricain, NFL Quarterback est un bon titre.

**FRANCIS**

*La croix jaune au sol indique où va arriver le ballon. Soyez-y pour l'attraper ! Le terrain change suivant le climat (5 temps) et suivant la matière choisie (herbe naturelle ou synthétique).*





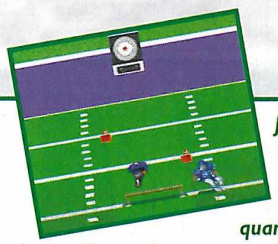
*C'est l'engagement. Frappez le ballon comme une brute et donnez-lui de l'effet. Ensuite, vos joueurs avanceront comme vous leur avez demandé. Engagez-vous dans une saison complète ou participez aux playoffs (12 équipes s'affrontent) et même au Probowl.*

## MATCH CONTRE

## J. MADDEN NFL 95

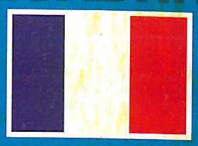
Des graphismes énormément plus beaux et variés, une animation plus réaliste (mais beaucoup moins rapide) et la possibilité de jouer à cinq simultanément... Quarterback est la meilleure simulation de football américain jusqu'à ce jour ! Et l'on ne parle même pas de son intérêt qui dépasse tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent. 24 Mb oblige...

## LA COMPÉTITION DES QUARTERBACKS



*Jusqu'à 5 joueurs peuvent s'affronter à tour de rôle. Chacun choisit l'un des 19 quarterbacks disponibles. Quatre épreuves sont proposées : vitesse et habileté de déplacement, précision des passes, longueur des passes et vision du jeu.*

# MEGADRIVE



### SON 16/20

*Les commentaires des arbitres et les accrochages des joueurs sont d'une excellente qualité. Par contre, le bruit de la foule est bien plus soft.*

### GRAPHISME 18/20

*La texture du terrain change selon le climat, ce qui donne un peu de variété. Les joueurs sont petits mais extrêmement bien dessinés.*

### ANIMATION 16/20

*L'animation est complète et très réaliste. Les joueurs ont plein de mimiques délirantes. La vue du terrain permet une très bonne vison du jeu.*

### MANIABILITÉ 16/20

*Les manipulations sont simples mais si le jeu à plusieurs est excitant, il est aussi un peu plus difficile à gérer et vous demandera un temps d'adaptation supérieur.*

### INTÉRET 17/20

*NHL Quarterback est sans conteste la meilleure simulation de ce sport sur Super Nintendo. En y jouant à cinq simultanément, on s'éclate vraiment. Cool !*

### ✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 24Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉQUIPES : 28
NOMBRE DE JOUEURS : 5
SAUVEGARDE : OUI
AUTRES FORMATS : GG, SNIN, GB

- \+ *Une simulation complète.*
- \+ *Une bonne vision du jeu.*
- \+ *Un excellent réalisme.*
- \+ *La possibilité de jouer à 5.*
- \- *Une animation un peu lente.*

**88%**

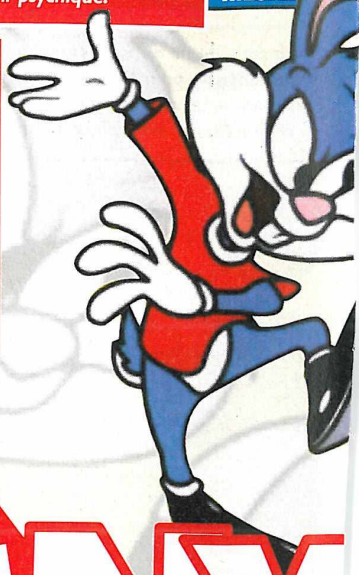
# ZAPPING

## SHIRLEY LA VAURIENNE

*Elle n'est pas seulement une vaurienne. Elle doit être aussi un peu médium. Si elle ne vous dira pas comment 1995 va se dérouler pour vous, elle peut par contre se déplacer dans les airs grâce à son pouvoir psychique.*

Toute la joyeuse bande à Spielberg revient sur Megadrive. Après avoir traversé des aventures mouvementées pour libérer ses amis dans le premier épisode, nous retrouvons Buster Bunny, le petit-fils de Bugs Bunny, en short. En short ? Oui, oui. Car fini les jeux de plates-formes, maintenant Buster a décidé de faire du sport. Et tous ses amis seront là : Babs, Hamton, Furrball, Fifi, Dizzy Devil, Montana Max, Elmyra, Calamity Coyote, Little Beeper, Shirley the Loon et Plucky Duck. Vous savez sans aucun doute, en télévores que vous êtes, que toute cette bande fait partie d'Acme Looniversity. Celle-ci organise justement une grande compétition sportive. Composée de matches de football, de basket-ball, de bowling, de courses d'obstacles et d'une manche bonus, cette compétition aura pour objectif de déterminer quelle est la meilleure équipe d'Acme Looniversity. Emballés par cette idée, Buster Bunny et Babs, son amie, décident de s'inscrire. Mais pour ce concours, il leur faudra l'aide de deux autres toons. Ils vont donc demander à Hamton, le porcin, et Plucky Duck le canard grincheux, de concourir avec eux, et de former une équipe de choc. Il va falloir se défoncer un maximum pour parvenir à remporter ce tournoi, et faire tourner au ridicule Montana Max et tous ses acolytes, qui n'ont pas l'intention de se faire marcher sur les panards par une bande de lapins, de cochons et de canards. Surtout que ceux-ci ont à leur disposition quelques petites astuces pour leur permettre de prendre l'avantage. Reste à savoir quelle équipe sera la meilleure. Pour s'en rendre compte, rendez-vous au premier match de ce tournoi : sur le terrain de basket-ball du stade.

*Au cours de l'épreuve de basket-ball (comme du football), vous vous baladerez sur cinq terrains différents. Du stade normal à la forêt, en passant par une décharge, vous arpenterez les différents niveaux. Les matchs reproduisent exactement les vraies règles, et les actions sont fidèles aux simulations : dunks, paniers à 3 points...*



## MATCH CONTRE AQUATIC GAMES

Dans le style compilation de disciplines, la comparaison est limitée. La plus proche est celle de James Pond. Si l'esprit est le même, les qualités graphiques et l'animation sont meilleures dans Aquatic Games (plus vivant et plus rapide). C'est surtout sur l'originalité des épreuves que celui-ci l'emporte sur les Tiny Toons. James bat Buster aux points.

## CALAMITY COYOTE

*Descendant du coyote bien connu, il utilise lui aussi les nouvelles technologies pour se défaire de ses concurrents. Il a donc à sa disposition un robot, qui peut écraser les autres joueurs. Par contre, il est d'une lenteur désarmante.*

## LITTLE BEEPER

*Quand on connaît la famille, il est bien évident que Little Beeper peut être tout, sauf lent. Jack Pot. Dans ce jeu, le volatile dispose d'une pointe de vitesse à faire rougir de jalousie Sacha Distel et Chantal Nobel avec leur Porsche.*

*Le football donnera souvent lieu à des actions spectaculaires, comme ce retourné ou des têtes.*

*Pendant le jeu, vous aurez un écran de ce type. Les personnages en bas ont un potentiomètre, qui indique leur pouvoir restant. S'il est complètement rouge, et votre personnage en sueur, inutile de tenter des coups spéciaux. Ils sont "out". Attendez un peu que leur énergie se remette au max.*

## ✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Dans la forme, Tiny Toon Acme All Stars est un jeu qui sort de l'ordinaire. Les différentes épreuves qui le composent sont originales, et plutôt sympathiques. C'est un peu comme Aquatic Games, avec James Pond. D'un point de vue technique, on ne peut pas dire que Tiny Toon Acme All Stars souffre de grosses défaillances. C'est tout ce qu'il y a de plus honorable. L'animation est bonne, ainsi que les musiques, extraites de la série de dessins animés. Les graphismes sont aussi bons que dans le premier volet, et toujours fidèles à l'esprit toons. La maniabilité est bonne, elle aussi. Seule exception : lorsque les personnages utilisent leurs pouvoirs, ils ne sont pas toujours évidents à diriger. Mais on ne va pas faire la fine bouche car c'est vraiment le seul petit défaut. Par contre, c'est un jeu qui s'adressera aux plus jeunes d'entre vous, les joueurs confirmés risquant de vite se lasser et de trouver peu d'intérêt à ce soft.

**LAURENT**

### ELMYRA

*Elle utilise la technique de la séduction : elle s'accroche à tous ceux qui se trouvent autour d'elle. Pris par les odeurs ou les sentiments, ceux ci s'évanouissent aussitôt.*



### MONTANA MAX

*Il est le plus riche, il est donc le seul à avoir une voiture. Ce véhicule lui sert à écraser quiconque ose se dresser devant lui. En plus, lorsqu'il joue sur son terrain, il a un avion qui laisse tomber des poids sur ses adversaires.*



*Voici l'épreuve (un peu gavante) au cours de laquelle vous devrez taper sur la tête de Montana Max. Vous devrez le toucher au maximum, dans un délai de temps limité.*



### FIFI

*Fifi est une femelle qui laisse ressortir ses sentiments. Et pour cause puisque, quand elle a le ballon, elle tombe amoureuse de tout le monde, et dégage alors une odeur de putois. Charmant.*

### BABS BUNNY

*Babs a une technique spéciale, comme tous les autres toons : elle s'élance à toute vitesse, et bouscule tout sur son passage.*

### PLUCKY DUCK

*Pour Plucky, le sport est la seule occasion de voler. Il s'élève au-dessus du sol, ballon au bec et, au cours de son vol, il lâche des enclumes sur ses adversaires.*

*Les règles du bowling sont les mêmes que dans la réalité, avec 5 tentatives au lieu de 10. Pour jouer, réglez d'abord la force de vxotre tir, et la position de votre personnage. Ensuite, appuyez sur A pour voir la direction s'afficher et donner au tir le bon angle. Après avoir lancé la boule, vous pourrez lui donner de l'effet avec votre pavé directionnel.*

### BUSTER BUNNY

*Chef de file de l'équipe favorite, Buster possède les mêmes caractéristiques que Babs. C'est-à-dire qu'il a une pointe de vitesse fulgurante.*

### DIZZY DEVIL

*Aussi goinfre que son grand-père, et aussi givré que lui, Dizzy a la possibilité de partir en tornade, et d'envoyer balader tout ce qu'il y a autour de lui, adversaire ou pas.*

## MEGADRIVE

**SON 17/20**

*La bande son est typique de la série que l'on peut voir à la TV : des musiques entraînantes, des bruitages rigolos... Mais rien de vraiment novateur.*

**GRAPHISME 16/20**

*Les graphismes sont classiques et eux aussi fidèles au dessin animé. Bien qu'un peu pâlichons sur le plan des couleurs, ils restent de qualité.*

**ANIMATION 18/20**

*Chaque sprite possède toute une panoplie d'animations rigolotes. Rien à reprocher sur l'ensemble du jeu, qui se déroule dans une fluidité sans failles.*

**MANIABILITÉ 15/20**

*S'il n'y a pas à se plaindre de la maniabilité en général, on peut critiquer celle des coups spéciaux, et s'énerver quand un perso met deux heures à se relever.*

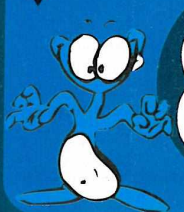
**INTÉRET 16/20**

*Le jeu aura une durée de vie limitée pour les joueurs chevronnés, qui risquent de trouver le temps long. Par contre, je le recommande aux plus jeunes.*

## ✦ SPORT ✦

**ÉDITEUR : KONAMI**
**TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb**
**DIFFICULTÉ : FACILE**
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3**
**NOMBRE DE DISCIPLINES : 5**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4**
**PASSWORDS : OUI**
**CONTINUES : OUI**
**AUTRES STANDARDS : SNIN, GB.**

- \+ *Diversité des disciplines.*
- \+ *Les dunks et papinades.*
- \+ *L'univers Toon.*
- \- *Problèmes de maniabilité.*
- \- *Intérêt un peu limité.*



**81%**

# ZAPPING



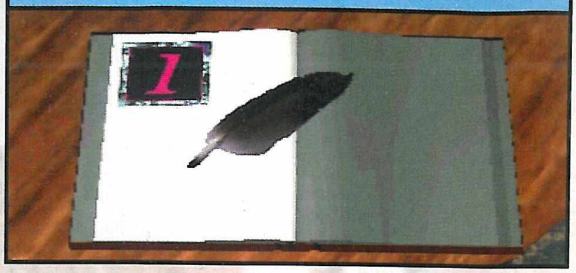
Dans une nature printanière, votre petite sœur et vous effectuez une petite promenade, lorsqu'elle aperçoit un papillon. Grande rêveuse, et amoureuse des papillons, elle se met donc à sa poursuite. Malgré vos appels incessants, elle poursuit sa course, et s'éloigne de plus en plus de vous. Malheureusement, ce qu'elle ignore, c'est que ce charmant petit animal l'entraîne droit vers un manoir empli de mystères. Personne n'y met plus les pieds depuis des années. Mais il se pourrait bien que cela ne dure pas. Votre petite sœur, que vous poursuivez toujours, semble envoûtée, et continue sa course. Rien ne semble pouvoir l'en empêcher. Et ce que vous craigniez depuis quelques minutes se produit : elle s'engouffre dans le manoir. Vous songez alors à toutes les histoires bizarres qu'on dit s'y passer, aux âmes prisonnières dans des corps de papillons... Au moment où vous franchissez le pas de la porte, vous pouvez entendre crier : "Non, je ne veux pas me transformer en papillon !"... Trop tard pour votre sœur ? À vous de le savoir.

# YUMENI MYSTERY MANSION

*Pendant votre aventure, vous serez transformé en papillon, ce qui vous permettra d'emprunter les passages secrets, et de vous balader dans tout le manoir.*

*Lui, c'est un peu l'idiot du village. Mais dans le fond, il est bien gentil. Discutez avec lui, il vous aidera beaucoup. Lorsque vous aurez récupéré la pièce cachée dans un tiroir (d'une autre pièce), donnez-la lui. Elle vous donnera accès à d'autres pièces et vous dévoilera même un passage secret. Celui-ci se trouve dans la commode blanche du fond, et vous donne accès à une autre chambre.*

*Dans le hall d'entrée, allez dans la pièce au fond du couloir de droite. Sur la table de gauche, vous verrez un livre avec une inscripition (Diary). Ouvrez ce livre pour sauvegarder à tout moment. Vous aurez trois sauvegardes possibles.*




*Lorsque vous aurez eu une discussion mouvementée avec une femme dans une des chambres, celle-ci se transformera en papillon et prendra la fuite. Après, vous pourrez entrer dans une pièce (en haut à droite de l'escalier) qui jusque-là vous était fermée. Dans cette pièce en désordre, vous trouverez une partition de Bach. En dessous, un briquet vous attend que vous donnerez ensuite à l'armurier.*

*Cette petite fille hante une chambre située au rez-de-chaussée. Vous la verrez souvent. Et si vous êtes gentil avec elle, elle vous chantera même une petite chanson. En japonais, c'est un régal.*

*En mode Easy, et au cours des conversations, vous verrez apparaître la manette de la Saturn, qui vous indiquera à quel moment répondre (le A signifie Oui, et le C signifie Non).*

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

La Saturn montre enfin ce qu'elle peut faire. Ce n'est pas Gale Racer qui peut en dire autant. Car Yumeni Mansion peut se vanter d'être beau. Les graphismes sont très sympas, et leur finesse n'a d'égal que leur réalisme. De même, l'animation est bonne. Tout au long de vos déplacements, vous évoluez dans une fluidité totale, qui fait plaisir à voir, et qui donne envie de jouer. En plus, le plaisir n'est pas gâché par les musiques ni la maniabilité qui, sans être excellente, est tout à fait correcte. Concernant le fond du jeu, on ne peut que se réjouir de compter un jeu d'aventure sur Saturn. L'intrigue est prenante, et la recherche est l'apanage permanent du soft. Malheureusement, le peu de difficulté donne à Yumeni Mansion une durée de vie limitée, et le manque d'interactivité vous confine quelque peu dans le rôle de voyeur. Mais tout cela n'empêche pas Yumeni Mansion d'être un titre bien agréable, qui reste cependant accessible à tous ceux que la langue nipponne ne rebute pas.

**LAURENT**

## SATURN

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 19/20 | GRAPHISME | 19/20 |
| ANIMATION | 18/20 | MANIABILITE | 17/20 |

INTÉRET 17/20

✦ AVENTURE ✦

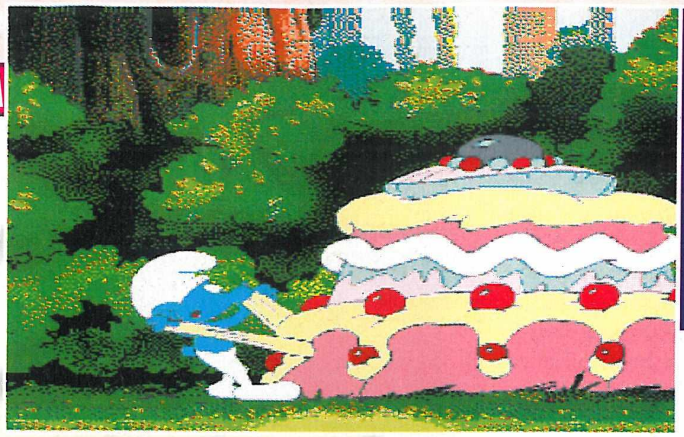
ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE PIECES : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI
AUTRES FORMATS : M-CD

84%

# ZAPPING

MEGA-CD • MEGA

Mais que se passe-t-il donc ? Les Schtroumpfs disparaissent les uns après les autres ! La Schtroumpfette d'abord, puis le Schtroumpf Farceur. Le Schtroumpf à lunettes ensuite et tout dernièrement, le Schtroumpf gourmand. Gargamel doit y être pour quelque chose, c'est certain ! Comment a-t-il fait ? Le Schtroumpf Farceur s'est fait prendre à son propre piège, par un colis piégé spécialement préparé par Gargamel. Le Schtroumpf à lunettes, studieux comme tout, n'a pas pu s'empêcher de monter sur un livre géant, égaré dans la forêt. Alors qu'il était en pleine lecture, le livre s'est refermé sur lui. Le Schtroumpf Gourmand a voulu goûter à un gâteau et est resté collé dessus ! Quant à la Schtroumpfette, le comment du pourquoi de sa capture n'a que peu d'importance. L'essentiel est de la retrouver avant que Gargamel n'ait le temps de poser ses gros doigts sur elle... Vous, le Schtroumpf Costaud, avez été désigné par le Grand Schtroumpf pour sauver vos amis.



*Le jeu commence par un petit film d'une minute cinquante... Ici, on voit comment le Schtroumpf gourmand est tombé dans le piège de Gargamel à cause de sa gourmandise !*

*Suivant le niveau, vous contrôlez le Schtroumpf Costaud, le Schtroumpf Gourmand, le Schtroumpf Farceur ou le Schtroumpf à lunettes.*

*Chaque niveau est chronométré et, plus le niveau de difficulté est élevé, moins vous avez de temps et plus vous rencontrez d'ennemis.*

# LES SCHTROUMPFS

*Dévalez les pentes enneigées en prenant soin de ne pas briser votre luge sur les rochers et suivez les indications des bonhommes de neige. Ne vous laissez pas décon-centrer par l'abominable homme des neiges.*

*Sautez de canard en canard pour atteindre les nénuphars suivants. Ramassez toutes les options pour augmenter votre énergie et même gagner des vies.*

*Tout commence dans votre village, que vous devez traverser sans déranger les Schtroumpfs qui travaillent. Entrez dans les maisons pour ressortir par la cheminée et pouvoir atteindre les options perchées.*

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Déjà largement testé sur MD dans le n° 35, et n'étant qu'une simple conversion, nous ne consacrons qu'une seule page à la version M-CD. Seules différences, des musiques de qualité CD et un petit film en entrée de qualité moyenne. Incontestablement, l'éditeur en a fait le moins possible... Quoiqu'il en soit, le jeu demeure ce qu'il est sur MD. À savoir un titre attirant grâce aux Schtroumpfs, très maniable et d'une bonne durée de vie si l'on en juge par la difficulté. Voilà tout !

**FRANCIS**

## MEGA-CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 15/20 | GRAPHISME | 15/20 |
| ANIMATION | 14/20 | MANIABILITÉ | 16/20 |
| INTÉRET | 15/20 | | |

### ✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : INFOGRAMES
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON
AUTRES FORMATS : SN, GB, MD, GG, MS.

81%

# ZAPPING

MEGA-CD • N

*Avant de pouvoir affronter Scottie Pippen, vous devrez rencontrer les quatre autres basketteurs (Fingers, Juice, Mad Dog et Smash) et obtenir au moins 1 milliard de points !*

C'est dans la rue que toutes les stars du basket ont commencé. Là, les règles du jeu sont différentes, il faut gagner à tout prix, pour se faire une place, être respecté et reconnu. On y joue un basket très physique et on se défonce dans l'espoir d'être remarqué un jour par un sélectionneur. Vous aussi, vous rêvez de faire une carrière de basketteur et vous avez devant vous une opportunité sans précédent ! En effet, Scottie Pippen des Chicago Bulls a entendu parler de vous. Il est venu vous voir jouer et vous a lancé un défi que vous vous êtes empressé de relever. Scottie vous propose une confrontation, un contre un, histoire de voir ce que vous valez réellement. Mais avant tout, vous devrez prouver vos talents en affrontant d'autres basketteurs. G-Man est également dans le public et si vous réussissez à l'impressionner, peut-être vous offrira-t-il une place dans une équipe professionnelle. Soyez donc plus excellent que jamais, soyez un redoutable "killer bloker", un parfait tireur, un astucieux dribbleur et un impressionnant smasheur. Tout le monde a les yeux braqués sur vous et autant ils peuvent s'ouvrir pour vous acclamer, autant ils peuvent se refermer pour vous oublier. Si vous avez du mal à entrer dans la partie, pensez donc à la belle et ravissante Brittany. Souvenez-vous qu'elle ne sort jamais avec les tocards et qu'elle sait se montrer sous son plus beau jour à ceux qui savent l'impressionner... Attention, vous commencez votre première rencontre. La balle en main, vous partez avec un avantage certain mais un contre un, vous ne pouvez comptez que sur vous-même.

*De temps en temps, pendant ou à la fin d'une rencontre, les spectateurs interviennent. Certains d'entre eux ne sont pas là par hasard... G-Man, par exemple, est là pour repérer les bons joueurs et peut-être leur offrir une place chez les pros !*

*Montrez-vous meilleur que les autres basketteurs et peut-être... Britanny est, il faut le dire, une fille assez chaude.*

*En défense, volez la balle de l'adversaire si vous le pouvez.*

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

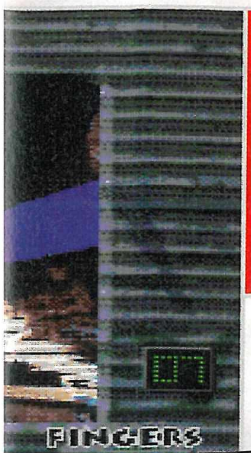
**Bien que le concept soit original et spectaculaire, le jeu en lui-même manque un petit peu d'intérêt. Cela est dû en partie au film qui défile sous les yeux du joueur et sur lequel il n'a que peu d'influence. On aimerait pouvoir se déplacer librement et quelque part on est frustré de ne pouvoir le faire. Cependant, pour le cas présent, cette sensation se fait un peu oublier grâce au challenge qui nous est offert ainsi qu'à la réalisation technique qui se montre assez efficace. En effet, les graphismes digitalisés, l'animation rapide et l'ambiance très réaliste, nous plonge tout de suite dans le match et nous fait vivre des moments très agréables. De plus, la maniabilité est très abordable et la difficulté vous promet des matchs excitants.**

***FRANCIS***

MATCH CONTRE

## NBA JAM

Nous avons décidé de faire un match contre un jeu du même genre (basket) et sur le même support (CD). NBA Jam vous procurera plus de plaisir, plus longtemps. Néanmoins, le concept de Slam City mérite de s'y attarder. Si vous avez déjà NBA Jam sur MD, essayez-vous donc à Slam City et vous m'en direz des nouvelles.




*Soyez toujours prêt à reprendre la balle au rebond si par hasard un tir ne rentrerait pas. Vous voyez en bas de l'écran vos points obtenus. Ils augmentent à chaque fois que vous effectuez une bonne action et diminuent dans le cas contraire.*

*Surveillez les faits et gestes de votre adversaire pour réussir à vous défaire de son marquage.*

# SLAM CITY

*Vous pouvez tirer de n'importe où mais dosez bien votre force.*

*Dans le mode Entraînement, un message apparaît à droite ou à gauche de l'écran pour vous signaler une ouverture. Choisissez dans les options si vous voulez garder la balle après avoir marqué un panier et déterminez la durée du match (7/11/21 points ou 3/5 minutes).*

*Vous êtes capable de réaliser des figures hyper spectaculaires. L'animation du smash dépend de l'endroit d'où vous vous débarrassez de l'adversaire et de la force que vous donnez.*

*Mad Dog vient de vous gratifier d'un superbe smash ! Le baromètre à gauche de l'écran indique le dosage de votre force. Ajustez-le bien pour vous aussi faire des smashes puissants. Attention, vous pouvez envoyer la balle derrière le panier ou frapper le cercle si la force est mal dosée pour vos tirs.*

*L'adversaire a réussi à contrer votre tir ! Vous aussi vous pouvez le faire.*

## MEGA-CD

**SON 17/20**

*Quel réalisme ! On entend les réflexions et le souffle de son adversaire et de plus, le public suit parfaitement l'action ! La musique percute bien.*

**GRAPHISME 14/20**

*Les digits ne sont pas d'une qualité extraordinaire. C'est un peu pixellisé et parfois très moche. Il y a tout de même de la couleur pour relever la sauce.*

**ANIMATION 16/20**

*Quel plaisir de jouer sur un film ! Les actions sont variées, rapides et les effets de vitesse bien réalisées. On s'y croit ! Certains passages manquent de réalisme.*

**MANIABILITÉ 17/20**

*Les manipulations sont assez simples, ce qui est une bonne chose. Les actions ne sont pas toujours très claires mais, dans l'ensemble, la maniabilité est bonne.*

**INTÉRET 15/20**

*Bien que l'on ne puisse jouer que seul et que les initiatives soient assez réduites, le challenge est très prenant. L'idée d'affronter Scottie Pippen est motivante.*

## ✦ SPORT ✦

**ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES**
**NOMBRE DE CD : 4**
**DIFFICULTÉ : DIFFICILE**
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1**
**NOMBRE D'ADVERSAIRES : 5**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**
**CONTINUES : OUI**
**SAUVEGARDE : OUI**
**AUTRES FORMATS : Prévu sur 3 DO**

- + *5 basketteurs différents.*
- + *Des actions spectaculaires.*
- + *Un challenge poignant.*
- - *Manque d'initiatives.*
- - *Un manque d'interactivité.*

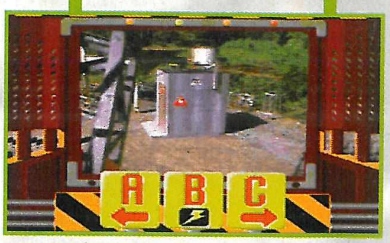
# KIDS on site

Ce jeu arrive trop tard ! Quel petit garçon n'a pas rêvé, dans sa plus tendre enfance, d'être cosmonaute, pompier, motard dans la police ou je ne sais quoi encore ? Et de vous tous, lequel d'entre vous n'a pas voulu un jour, conduire des pelleteuses, un rouleau compresseur ou un camion-benne ? D'ailleurs, nous avons tous eu, ou presque, un camion orange pour faire des travaux, à la grande joie de nos parents. C'est ce à quoi ont pensé les programmeurs de Digital Pictures, qui ont pondu un jeu destiné aux tout petits. Ce logiciel propose en effet aux plus jeunes d'entre vous de découvrir au travers d'un petit film les joies du chantier. Vous ou votre petit cousin allez donc devoir exécuter quatre missions, avec des engins de Bâtiment et Travaux Publics, tels que vous les auriez rêvés il y dix ans. Pour vous aider, vous aurez droit aux conseils d'une bande de joyeux drilles, qui sont censés travailler sur ce chantier : Nuts le gaffeur, Dizzy le spécialiste, et Bertha, une charmante jeune femme, que l'on peut s'imaginer dans plein d'endroits, sauf sur un chantier.

*Voici l'écran de départ, à partir duquel vous choisirez vos missions et votre engin : Eddie la Pelleteuse, Billy le Bulldozer, Melvin le Rouleau-Compresseur et Ruby le "Casse-tout". En dessous se trouvent les options, et l'aide aux joueurs. Si vous réussissez à faire le travail demandé (sans limites de temps), vous aurez droit à la médaille du Mérite. Lorsque vous aurez les quatre, vous aurez le droit de démolir un immeuble.*

*Le petit film qui accompagne le jeu est émaillé de scènes humoristiques. On peut même dire certaines sont vraiment drôles (pour les petits).*

*À chaque manipulation que vous effectuerez, vous verrez votre main pousser le levier. Quel que soit l'engin, les commandes sont toujours identiques : A pour la droite, C pour la gauche, et B pour pousser, creuser... Ce qui m'étonne quand même, c'est de voir un enfant avec une main aussi grosse.*



*Vous aurez quatre missions à accomplir. La première consiste à creuser un trou avec la pelleteuse, et emmener la terre dans le camion de Nuts (à faire trois fois). Ensuite, vous devrez pousser un tas de ferrailles, pour débarrasser le chantier. Il vous faudra, après, passer le rouleau-compresseur sur du goudron fraîchement posé. Enfin, il vous faudra détruire une petite baraque, qui est en fait un groupe électrogène.*

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ouais, et ben moi, j'ai trouvé Kids on Site assez drôle. Surtout quand les gens y font des bêtises, ou que Nuts se fait écraser par le rouleau compresseur. Mais, même si c'est rigolo dans l'ensemble, c'est quand même vraiment très facile. Il existe quatre missions seulement, ce qui fait que l'on finit le jeu vachement vite, même à 5 ans. On a le droit de les recommencer, mais elles ne changent pas. Par ailleurs, c'est assez beau. Je regrette juste que l'image ne soit pas complètement plein écran, et qu'elle soit trop tramée par moments. Et ce qui m'énerve, c'est que l'image se saccade parfois, ou se bloque. En outre, pour mon âge, c'est assez difficile de parler anglais, et de comprendre ce que les gens disent. M'enfin, à 5 ans, je suis content d'avoir pu jouer avec des engins de travaux publics, et apprendre comment ils marchaient, même si après deux ou trois parties, on peut ranger le jeu. Ça, c'est dommage.

***LAURENT (avec 20 ans de moins)***

## MEGA-CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 17/20 | GRAPHISME | 17/20 |
| ANIMATION | 14/20 | MANIABILITÉ | 18/20 |

INTÉRET 16/20

## ✦ ÉDUCATION ✦

ÉDITEUR : DIGIATL PICTURE
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE MISSIONS : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON
AUTRES STANDARDS : NON

80%

pour les petits

# ZAPPING

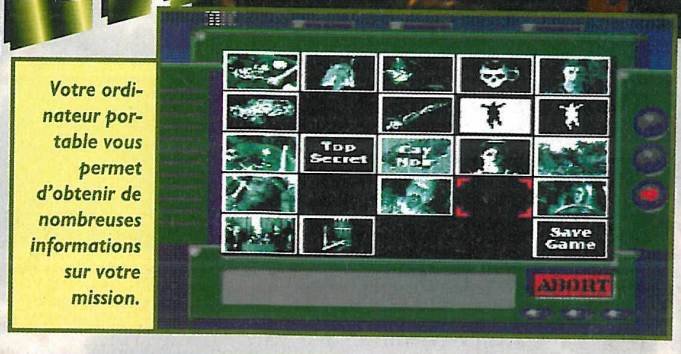
MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEG

# CORPSE KILLER

*Votre énergie est indiquée dans la croix rouge. Votre visage change au fur et à mesure que vous êtes touché. Vous pouvez obtenir différent types de balles, plus ou moins puissantes. Tirez sur les ombres lorsqu'elle sont blanches pour éliminer tous les zombies aux alentours.*

*Choisissez vos missions et battez en retraite si vous sentez que l'ennemi est trop fort. Le cimetière est votre base, protégez-la.*

Le docteur Elgin R. Hellman travaillait il y a quelques années pour le Pentagone sur une mission top secrète. Nécrobiologiste de formation, il faisait des recherches un peu particulières concernant la mort et les vampires. Renvoyé pour faute grave, il a soudainement disparu... Aujourd'hui, sa trace semble avoir été retrouvée sur une île dénommée Cay Noir où d'étranges phénomènes ont été remarqués. Tout laisse penser que le docteur Elgin, dans son envie de vengeance, aurait procédé à des expériences sur les habitants de l'île pour les convertir en morts-vivants ! Après votre vif succès dans la guerre du Golf face à Saddam, vous avez été envoyé sur l'île pour mettre fin aux agissements de ce scientifique fou. Votre mission est d'éliminer toutes les personnes atteintes, de localiser, de neutraliser le docteur, et de rassembler toute l'aide que vous pourriez rencontrer. Bonne chance... Parachuté au-dessus de l'île, vous découvrez rapidement le danger...




*Votre ordinateur portable vous permet d'obtenir de nombreuses informations sur votre mission.*

*L'île est infestée de zombies !?! Il en existe 9 sortes...*

*Le jeu est composé de scènes filmées, de séquences d'action dans lesquelles vous devez tirer sur des zombies, et d'une partie gestion dans laquelle vous choisissez les endroits où vous désirez aller.*

*À la fin de certaines scènes de tir, vous pouvez obtenir des options, comme par exemple ces balles très efficaces !*

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Corpse Killer aurait pu devenir un hit, mais malheureusement sa réalisation technique n'est pas à la hauteur. Son scénario est pourtant intéressant avec une partie tir, une partie aventure et une grosse partie filmée. De plus, il est possible d'utiliser un Gun ou encore le Menacer. Cependant, le jeu présente de nombreux défauts, comme par exemple un scrolling horizontal saccadé, des graphismes variés mais pas toujours de très bonne qualité et, surtout, des ennemis brouillons qui apparaissent n'importe comment. Bien que les musiques soient correctes, les effets sonores n'ont pas de classe Enfin, la maniabilité, avec la manette, n'est pas très précise. Quant à l'utilisation du Gun ou du Menacer, la version du jeu que nous avions ne nous permettait de la tester. Bref, Corpse Killer n'est pas très intéressant et de plus assez mal réalisé. On zappe...

**FRANCIS**

## MEGA-CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| SON | 14/20 | GRAPHISME | 13/20 |
| ANIMATION | 13/20 | MANIABILITÉ | 13/20 |
| INTÉRET | 12/20 | | |

**✦ ACTION ✦**

ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI
AUTRES STANDARDS : Prévu sur PC CDROM

62%

# ZAPPING

MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • M

Les six planètes du système stellaire Soulstar, Leira, Gigun, Bulkan, Twingha, Guha et Metafus, ont été attaquées par une espèce d'aliens connus sous le nom de Myrkoïdes. Ces envahisseurs sont également appelés tueurs de monde car ils descendent sur des systèmes stellaires pour vider les planètes de leur énergie interne. Après leur passage, il ne reste plus aucune vie. Vous, Bryk Hammelt, le dernier survivant d'une race noble de guerriers appelés les Cryo-Commandos, connaissez bien ces monstres ! Ils sont à l'origine de la destruction de votre planète et depuis des éternités, vous les pourchassez à travers l'univers. Enfin, vous êtes parvenu à les retrouver et c'est aux commandes de votre vaisseau spatial, que vous avez ironiquement appelé "L'agresseur", que vous vous lancez, seul, à leur assaut ! L'agresseur n'est pas un engin comme les autres, il est transformable suivant le terrain et vous permet une plus grande efficacité au combat. Equipé d'une panoplie jusqu'alors inégalée d'armes, vous comptez bien venger la mort des millions de personnes, voire plus, qui ont péri par leur faute. Vous êtes déterminé à ne pas les laisser vous échapper et à les exterminer un par un... Les Myrkoïdes ont déjà installé un extracteur d'énergie au cœur de la planète Gigun et projettent tout simplement de détruire Twingha. D'autres usines sont également installées sur les planètes adjacentes. Après avoir sauvé le système stellaire, vous devrez vous rendre dans celui des Myrkoïdes pour vous assurer qu'ils ne causeront plus jamais de mal à personne. Soyez prudent, vous vous aventurez dans un territoire méconnu...

## VOS ARMES

*Vous disposez de huit armes standard (tir de plasma, missiles, canon à anneaux, laser, fusées, bombes...) et de deux armes spéciales (torpille et RAM).*

*Vous vous rapprochez peu à peu du vaisseau qui grossit sous vos yeux. Bientôt, vous pourrez entrer à l'intérieur.*

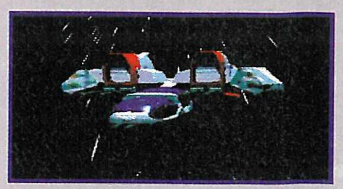
*Dégommez la sphère pour faire apparaître un cercle de petites boules. Passez au centre pour ramasser l'option arme, l'option puissance ou bouclier. Ne gaspillez pas vos munitions !*

# Soul

## ✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Soulstar aurait pu être un jeu extraordinaire si seulement quelques points avaient été mieux travaillés : des effets plus prononcés qui auraient donné un plus grand réalisme, un vaisseau moins gros pour avoir une meilleure vision et, surtout, une maniabilité un peu plus simplifiée. Quoiqu'il en soit, ce Shoot Them Up commence bien l'année 95. L'option deux joueurs sur le même vaisseau donne une autre dimension au jeu qui possède déjà un bel intérêt grâce au nombre important d'armements et, surtout, à la transformation du vaisseau en trois engins différents. Le défi proposé au joueur est très haletant et excitant. Assez difficile, il vous promet de belles heures de jeu.

**FRANCIS**



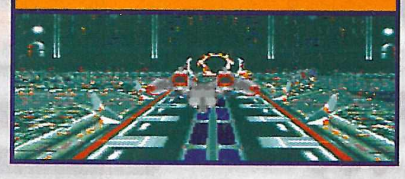
Des vaisseaux jaillissent de la mer et, maintenant, en voici un gigantesque ! N'entrez pas en collision avec les énormes boules épineuses que constituent ses défenses. Ce robot viendra vous barrer la route à plusieurs reprises.

## MATCH CONTRE NOVASTORM

On peut dire que c'est le jour et la nuit ! Pas d'hésitation à avoir, même si la maniabilité de Soulstar demande beaucoup plus d'entraînement, au bout du compte vous en tirerez 100 fois plus de plaisir et pour plus longtemps. On peut dire aujourd'hui que Soulstar est l'un des meilleurs Shoot Them Up sur M-CD et celui que je préfère entre tous.

Zigzaguez entre les différents obstacles et détruisez le maximum d'ennemis tout en évitant leurs tirs. Repérez les bâtiments au sol et détruisez-les.

Vous voyez sur votre scanner que vous avez trois chemins possibles, un facile, un moyen et un difficile. Pour visiter toutes les planètes, vous devrez tous les emprunter.



Votre hélicoptère d'attaque possède une option subaquatique qui lui permet de se déplacer sous l'eau.

# SCAR

## VOTRE VAISSEAU, L'AGRESSEUR !

Votre vaisseau peut se transformer suivant la mission à effectuer. Ainsi, vous avez de haut en bas, la version avion de combat, la version hélicoptère d'attaque et la version tank d'assaut.

Pour une plus vaste force de frappe, vous pouvez activer vos modules d'assistance automatique. Ce sont les deux engins à vos côtés qui tirent en même temps que vous. Lorsque vous vous trouvez face à un ennemi, vous voyez sa barre d'énergie.

Repérez les sens de rotation des boules et passez au bon moment. Vous pouvez vous déplacer horizontalement ou verticalement.

## MEGA-CD

**SON 17/20**

*Les musiques sont très belles et seuls les effets sonores nous laissent un peu sur notre faim. Les voix sont traduites en trois langues dont le français !*

**GRAPHISME 16/20**

*Le contraste des couleurs est parfois un peu fade mais, dans l'ensemble, c'est très bien. L'écran est bien rempli et pas trop pixellisé grâce à des dégradés.*

**ANIMATION 17/20**

*Vu la grosseur de notre vaisseau, le nombre d'ennemis ainsi que la complexité des décors, l'animation est vraiment bonne ! Les zooms sont bien réussis aussi.*

**MANIABILITÉ 15/20**

*La maniabilité change suivant le vaisseau. Le parfait contrôle des engins demande tout de même pas mal d'apprentissage, surtout pour l'hélicoptère.*

**INTÉRET 17/20**

*Le jeu est original avec une tripotée d'armes et la possibilité de jouer à deux simultanément sur le même vaisseau. Les missions sont variées et intéressantes.*

## ✦ SHOOT THEM UP ✦

**ÉDITEUR : CORE DESIGN**
**NOMBRE DE CD : 1**
**DIFFICULTÉ : DIFFICILE**
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1**
**NOMBRE DE NIVEAUX : 8**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2**
**PASSWORDS : NON**
**CONTINUES : OUI**
**AUTRES FORMATS : Prévu sur CD-32X**

*3 engins à piloter.*
*Des voix en français.*
*Un armement complet.*
*Une maniabilité complexe.*
*Un vaisseau un peu gros.*

# EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

## les réponses...

## KRUSTY'S FUN HOUSE

★ GAME GEAR ★

*Bloqué dans ce super jeu, c'est en désespoir de cause que je m'adresse à vous et que je vous pose les questions suivantes : 1) Dans le troisième niveau, il y a une porte avec 4 blocs et 2 blocs bonus (le tableau est tout petit). Comment faire pour les empiler pour exterminer les rats ? 2) Autre question : quels sont les différents mots de passe pour accéder à tous les niveaux ? Merci d'avance.*

*David AKRIEF (75)*

Désolé David, mais pour ta première question je ne connais pas la solution. Par contre, le mot de passe pour accéder à tous les niveaux est TRACY.

Charles PANTALOCCI (39)

## MORTAL KOMBAT 2

★ MEGADRIVE ★

*Y-a-t-il des codes pour choisir Kintaro et Shao Kahn, ou pour autre chose ? Merci d'avance. D'autre part, je n'arrive pas à faire la fatalité "Arms" de Jax. Je sais qu'il faut faire Block, Block, Block, Block + Low Punch au corps à corps mais je n'y arrive pas. Dépêchez-vous s'il vous plaît.*

*Vincent LAO*

Je suis désolé Vincent mais, à ma connaissance, il n'existe aucun code pour choisir Kintaro ou Shao Kahn. Par contre, je vais te donner deux autres codes.

Le Random Select :

Cette astuce ajoute un peu de piment au jeu, car c'est la console qui choisit pour toi ton combattant. Pour déclencher ce Random Select, faire Haut + Start au moment de choisir les persos.

Le Throwing Disabled :

Avec cette astuce, tu pourras désactiver les projections durant n'importe quel combat à deux joueurs. Pour réaliser ce truc, après avoir choisi tes persos normalement, il faut que tu fasses simultanément Bas + High Punch juste après la sélection des persos et avant l'écran de combat. Avec cette astuce, le match aura plus d'intérêt au corps à corps.

Pour la fatalité "Arms" de Jax, il n'y a pas d'autre solution. Il faut être rapide et être non pas au corps à corps mais à très faible distance. Allez, bon combat !

David REMY

## T2 THE JUDGMENT DAY

★ MEGADRIVE ★

*Je n'arrive pas à passer le premier stage, comment faut-il faire ? Merci d'avance.*

*Aurélien LARVE (71)*

Je peux te donner le Select Stage. À l'apparition du titre, faire Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite. Tu entendras alors une voix qui t'annoncera que l'astuce a fonctionné. Maintenant, lorsque tu commences à jouer, mets le jeu en Pause et appuie sur B et C simultanément. Tu sauteras le niveau et tu arriveras au niveau d'après. Tu peux faire cela autant de fois que tu le veux.

Ciao, et bonne chance.

Paul MARECHE (69)

## SONIC 3

★ MEGADRIVE ★

*Je voudrais savoir le code pour passer les niveaux. Je connaissais le code où il fallait faire Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, mais il ne marche pas. Est-ce que ça n'arrive qu'à moi ?* *Yannick (30)*

Yannick, ce code est très, très difficile à faire. Je n'ai pu y arriver qu'une seule fois. Je te conseille de faire le code suivant avec l'Action Replay : 00396 24E71. Tu auras la page des niveaux sans problèmes.

Alain CITERNE (63)

# WONDERBOY IN MONSTER WORLD

★ MEGADRIVE ★

*Dans le village du dragon, le dragon me dit d'aller chercher une hache. Problème : je ne sais pas où elle est ! Si quelqu'un pouvait me guider, ce serait génial !*

*Damien, le Wonderboy de 10 ans.*

Mon cher Damien, gentil Wonderboy de dix ans, le dragon te dit que la hache est cachée dans le monde de glace. Grâce au bracelet que t'a donné le dragon, tu pourras faire fondre la porte de glace. L'entrée du Monde de Glace se trouve dans les souterrains, sous la tour. Quand tu auras vaincu le bonhomme de neige, il te laissera la hache. Retourne alors dans le village aux dragons, tout à droite, après avoir rendu une visite au dragon.

Alain CITERNE (63)

# QUACKSHOT

★ MEGADRIVE ★

*Voici mon problème : j'aimerais savoir comment vaincre le Boss d'island (Le chevalier à l'épée). D'autre part, existe-t-il un code pour avoir le Select Round ou les vies infinies. Répondez-moi vite et merci d'avance.*

*Bel Haj NAZIK (Maroc)*

Voici les trucs qu'il faut savoir pour battre le chevalier gardien du trésor :
1) Place-toi sur la troisième marche à gauche (la plus haute) et attends que le chevalier s'approche. Lorsqu'il lève son épée, laisse-toi tomber, tu vas atterrir juste derrière lui ; tire vite une ventouse (de préférence dans la tête) tout en évitant les quelques rochers qui tombent sur toi.
2) Place-toi sur la troisième marche à droite, puis lorsque le chevalier lève son épée, grouille-toi d'aller à gauche en passant par la plate-forme du haut (laisse appuyé le A en marchant), puis toujours aussi rapidement, place-toi juste derrière le chevalier , lance-lui une ventouse sur la tête (toujours en évitant les rochers), puis recommence la tactique 1). Au bout de douze coups de ventouse, à toi le trésor !

Loïc RENAULT (33)

# LANDSTALKER

★ MEGADRIVE ★

*J'ai passé la crypte et eu le bracelet. Après, je prends le chemin de la tour de Mir mais au lieu d'aller dans sa direction au carrefour des champignons, je prends l'autre chemin. C'est un cul-de-sac, mais il y a à droite un sentier, si on le prend, Friday nous dit qu'elle est tout près de son village natal. Après avoir pris le coffre, il faut sauter par-dessus des buissons et si on continue on arrive à des sapins. Mais sur le côté il y a un trou caché par des sapins et je suis tombée là. Friday m'a dit: "Voilà le village de Tern... qqch. Bonjour !" Il y a des Eke-Eke au fond et aussi sur un mur trop haut pour qu'on puisse sauter, il y a quatre portes dont deux sont gardées par 2 fées semblables à Friday. Comment faire pour monter sur le mur et visiter ce village ? Répondez-moi s'il vous plaît.*

*Muriel DURAND (85)*

Au village de Friday, le Eke-Eke que tu trouves est le fruit d'un cadeau du village, en d'autres termes un self-service. Si tu as d'autres questions, n'hésite pas, écris moi au : 59, chemin de quatr'ânes 17300 Rochefort.

La 205, alias Noemi THISSE.,

# NBA JAM

★ MEGADRIVE ★

*Salut, je voudrais savoir s'il y a quelqu'un qui connaît les codes pour avoir les personnages cachés ? Merci.*

*Emeric JACKOWSKI (62)*

Cher Emeric, voici les codes pour avoir les persos cachés. À l'écran où il faut choisir "Yes" ou "No", choisir "Yes" et, à l'écran suivant, appuie sur les boutons indiqués dans la colone "Code".

| NOM | INITIALES | CODES |
|---|---|---|
| P Funk | DIS | Start + C |
| Al Gore | NET | Start + B |
| Bill Clinton | ARK | Start + A |
| Jamie Rivett | RJR | Start + B |
| Sal Di Vita | SAL | Start + C |
| Mark Turmell | MJT | Start + A |
| Air Dog | AIR | Start + A |
| Scruff | ROD | Start + B |
| Chow Chow | CAR | Start + C |
| Weasel | SAX | Start + C |

Pour les deux persos suivants, valide les deux premières initiales et pour la troisième, positionne-toi sur le carré vide.

| | | |
|---|---|---|
| Warren Moon | UW | Start + A |
| Kabuki | QB | Start + A |

P.S.: Pour la colonne "Code", appuie sur Start puis, sans relâcher, appuie sur le bouton demandé.

Pour compléter ce petit tableau, je te communique aussi un Cheat Mode à faire à l'écran "Tonight's Match up". Un seul code fonctionne à la fois et permet d'augmenter les capacités suivantes :
DÉFENSE : n'importe quel bouton 5 fois.
FIRE (BALLE DE FEU) : n'importe quel bouton 7 fois et maintenir Haut + B + C.
Interception : n'importe quel bouton 15 fois ou plus, et rotation.
DUNKS : n'importe quel bouton 13 fois et rotation.
TURBO : n'importe quel bouton 6 fois ou plus, et maintenir C, B, A.
Juice (accélère le rythme de jeu) : n'importe quel bouton 13 fois et maintenir C + B.
Fais de supers dunks avec ce super jeu !

David REMY.

# EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

QUESTIONS • RÉPONSES • QUESTIONS • RÉPONSES • QUESTIONS • RÉPON

# les questions...

## ★ GAME GEAR ★

### N°36001 – ADDAM'S FAMILY

1) J'aimerais savoir à quoi sert d'aller dans le grenier et sur le toit ?
2) Où se trouve la clef de la porte qui ne s'ouvre pas (dans la maison en bas à gauche) ?
3) La vieille que l'on trouve dans la chaudière nous dit de lui rapporter la clef anglaise, avec laquelle elle réparera la machine à brouillard : où se trouve cette fameuse clef ?
Je vous remercie d'avance.

Guilhem.

### N°36002 – AX BATTLER

Je voudrais savoir comment l'on fait pour aller au château de Southwood, car je suis bloqué depuis deux mois sur ce jeu. Pourtant, le marin de Holmstock me parle d'un bateau quand je ne prends pas la clef qui se trouve dans la pyramide de la mort, aidez-moi ou je vais tout casser. Merci d'avance.

Charles PANTALACCI (39)

### N°36003 – DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

J'aimerais savoir s'il y a un Select Round ou un Debug Mode. Si par hasard, vous aviez ce genre d'astuce, cela m'aiderait vraiment à finir ce jeu qui commence un peu à me casser les pieds.

Vincent PINEAU (75)

### N°36004 – ECCO THE DOLPHIN

J'aimerais savoir si vous pouviez me donner les codes des stages. Merci d'avance.

Terence REIS (57)

### N°36005 – FANTASTIC DIZZY

Comment faut-il faire pour battre le dragon ? Comment arriver au château de Zaks dans les nuages ? Et pour arriver à la maison de Dozi, je prends la corde et comme il y a un crochet... Bref, je n'y arrive pas même avec la corde. Merci d'avance, salut !

David CARQUEJO.

### N°36006 – LAND OF ILLUSION

Je suis coincé au stage "Graggy Cliff" sur la deuxième plate-forme après avoir passé le vautour du début. Comment faut-il faire, SVP ?

Johnny (69)

### N°36007 – MORTAL KOMBAT

J'ai quelques questions à te poser :
1) J'ai entendu parler d'un combattant vert qui avait les pouvoirs de Scorpion et de Sub Zero. Pourriez-vous me donner le code ?
2) Et puis, pourrais-je savoir comment faire le "Power Slide" ?
3) Y-a-t-il des codes pour avoir Shang Tsung ou Goro ?
4) Peut-on faire la fatalité "Spikes" ?

Maxime DALL'OLMO (45)

### N°36008 – MORTAL KOMBAT 2

Je n'arrive pas à réaliser ni les fatalités ni les babalités. J'ai essayé plusieurs enchaînements, mais cela ne marche pas.

David.

## ★ MASTER SYSTEM ★

### N°36009 – DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Je n'arrive pas à passer un passage glissant dans la "canarxorciste" Scène 2 (2.2). J'ai tout essayé, en sautant haut, en courant, à chaque fois on glisse et on n'arrive pas à tuer l'ennemi. Pourriez-vous, s'il vous plaît, me donner la solution si vous la connaissez. Cela est embêtant car j'ai beaucoup de chemin à faire encore.
En attendant une réponse, je vous remercie d'avance.

Mr et Mme DORNON (33)

### N°36010 – ECCO THE DOLPHIN

Je suis bloqué dans ce super jeu au niveau City of Forever, je ne trouve pas la sortie. Alors, pitié pour un petit joueur sur MS. Par contre, cela ne sert à rien de m'envoyer les codes des niveaux, car je les ai déjà, je veux juste savoir où se trouve la sortie. Merci d'avance.

Steve CAMPENET (39)

### N°36011 – MOONWALKER

Je n'arrive pas à passer le round 6.2, est-ce que vous pouvez me donner la solution ? Est-ce qu'il y a une manipulation spéciale à faire pour avoir les cœurs infinis ou pour choisir le round ? Merci.

François SCHUTZ (91)

### N°36012 – STREETS OF RAGE 2

Je n'arrive pas à battre le boss n°4, un gros boxeur qui enchaîne des coups mortels. Y-a-t-il un Stage Select ou des autres guerriers cachés à choisir ? Répondez-moi rapidement, je craque. Merci beaucoup.

Yacine AININE (75)

## ★ MEGADRIVE ★

### N°36013 – ART OF FIGHTING

Existe-t-il un code pour ce jeu ?
Aidez-moi, SVP.

Jean-Paul KITTERY (94)

### N°36014 – BALL Z

Je voudrais connaître tous les mouvements spéciaux de chaque personnage. Merci d'avance.

As MERAISSI (91)

### N°36015 – B.O.B

Au niveau 14, je ne trouve pas le bon chemin avec la navette. Y-aurait-il un code pour aller plus loin ? Merci d'avance.

Cédric (93)

### N°36016 – DRAGON BALL Z

Je voudrais savoir s'il existe des personnages cachés ? Si oui, quel est le code qui permet de les choisir ? Merci d'avance.

Julien NIVET (78)

### N°36017 – EARTHWORM JIM

Comment faut-il faire pour passer le stage "What the Heck" ? Merci d'avance.

Denis DECONNINCK (Belgique)

### N°36018 – ECCO LES MAREES DU TEMPS

Je suis bloqué au niveau 4. Pourriez-vous me donner tous les codes suivants ? Merci d'avance.

Davy LAFOIS (51)

### N°36019 – ETERNAL CHAMPIONS

J'aimerais savoir s'il existe un code pour pouvoir choisir les Boss, pour choisir son combat, pour régler la difficulté des opposants ou pour pouvoir paramétrer le jeu ? Merci d'avance.

Julien HOSTIER (63)

### N°36020 – FATAL FURY

Y-a-t-il un code pour avoir un personnage comme Raiden, etc. en mode Story ? Si oui, lequel et merci d'avance.

Jean-Paul KITTERY (94)

### N°36021 – FIFA SOCCER'95

Je voudrais une astuce pour tirer les pénalties et les arrêter contre l'ordinateur, car sinon je suis foutu à chaque fois. Merci d'avance.

Stéphane MARTIN (94)

### N°36022 – FLINK

Malgré tous mes efforts, je suis bloqué sur ce superbe jeu. Alors, je me permets de vous demander s'il existe un Select Stage. Merci d'avance.

Sabine (42)

### N°36023 – LANDSTALKER

Après avoir battu Spinner, le deuxième gardien du labyrinthe final, je n'arrive pas à rencontrer mon double, comment faut-il faire s'il vous plaît, répondez-moi sinon je casse tout.

Hervé MARQUES (93)

### N°36024 – LE ROI LION

Salut, je voudrais savoir comment passer l'avant-dernier niveau ? Merci d'avance.

Anthony MONTEIRO (75)

### N°36025 – MICKEY MANIA

Y-a-t-il un code pour choisir son niveau ? Merci d'avance.

### N°36026 – MORTAL KOMBAT 2

Avec Liu kang, comment fait-on les boules de feu en l'air ? Et même question pour Mileena? En plus, je n'arrive pas à faire la fatalité de Jax "Arms", je sais que c'est 4 fois Block et Low punch au cops à corps mais ça ne marche pas. Enfin, toujours pour Liu Kang, je n'arrive pas à faire la fatalité "Uppercut". Dépêchez-vous ou je vais craquer. Merci d'avance.

Jérôme PIKON

### N°36027 – SAINT SWORD

Quel est le code pour aller au 7ème niveau ? Merci bien.

Alexis FRANCOMME

### N°36028 – SHINING FORCE 2

Voici mes questions:
1) Comment trouver la caravane pour que le Dr ROHDE la répare ?
2) À quoi sert le Wooden Panel et le Mithril ?
3) Où trouver l'épée d'Arhille pour terrasser le Géant Taros ?
Aidez-moi vite ou bien je vais craquer. Merci.

Benoît (57)

### N°36029 – SONIC & KNUCKLES

Y-aurait-il un code pour choisir son niveau ? Merci d'avance.

Cindy (93)

### N°36030 – SUPER STREET FIGHTER 2

Y-a-t-il un code quelconque pour ce super-méga-hyper jeu ? Merci d'avance.

Vincent LAO (59)

### N°36031 – TMHT TOURNAMENT FIGHTERS

1) Y-a-t-il un code pour prendre Crickéron, Krang et la fille qui est le dernier boss ?
2) Si oui, comment peut-on réaliser leurs coups spéciaux ?
Salut et merci.

Sébastien CROMPON (91)

### N°36032 – URBAN STRIKE

J'aimerais connaître le code du troisième tableau de ce jeu, car je n'arrive pas à passer le dernière mission. Vite, je craque !!!

Baptiste VIEGL (51)

## ★ MEGA-CD ★

### N°36033 – DRAGON'S LAIR

Je n'arrive pas à passer le piscine, l'échiquier, les eaux bouillonnantes, le champ de lave des hommes d'argile, le chevalier fantôme, la cage ronde et j'aimerais savoir comment battre le dragon (Boss de fin). Cela m'aiderait énormément.

Johan PIRMEZ (Belgique)

# Complétez votre collection !

## Bon de commande

**à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort, 103 boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS**

☐ **Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ **Je commande le Hors-Série SONIC**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
..... FF

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. : .....
AGE : .....

# TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE

## Pro ACTION REPLAY

**MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGA DRIVE***

*Nouvelle version "AR2" pouvant servir d'adaptateur universel, dotée du "Special Fx System", et contenant déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.

**Le PRO ACTION REPLAY** est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :
- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.

## Pro CDX

Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE **3615 MEGA FORCE**

## BON DE COMMANDE

**à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY**
**103 Bd MacDonald ● 75019 Paris**

**OUI ! je veux recevoir :**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MEGADRIVE** au prix de **390 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **GAME GEAR** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MASTER SYSTEM** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO CDX** pour mon **MEGA CD** au prix de **379FF (+ 30 FF*)**

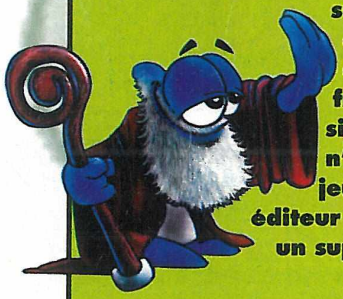
(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

**Nom :** ..... **Prénom :** .....
**Adresse :** .....
.....
**Ville :** ..... **C.P. :** ..... **Age :** .....

**Je joins un chèque de** ..... **à l'ordre de MEGA FORCE**
**Délai d'expédition : 3 semaines**

# LES SECRETS DE MEGA FORCE

**TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES**



**On fait fort ce mois-ci : les premières astuces sur Megadrive 32X et Saturn, le Debug Mode sur Ecco 2 et Jennifer, qui est notre première Astuce-Woman du Mois (qui a dit que les filles ne jouaient pas ?). À propos de l'Astuce-Man du Mois, quelques grands changements : désormais, les plus grands éditeurs français participent à votre rubrique préférée. Comment ? C'est tout simple : chaque mois, un éditeur différent va offrir des lots, et pas n'importe lesquels. Ainsi l'Astuce-Man du Mois va repartir avec un méga jeu et les autres lecteurs primés avec des lots de consolation. Le premier éditeur à ouvrir le bal, c'est BANDAI FRANCE, qui offre à notre Astuce-Woman un superbe jeu "Dragon Ball Z : l'Appel du Destin".**

**LOGAN.**

**LOGAN, LES SECRETS DE MEGA FORCE,**
**103 Boulevard MacDonald, 75019 PARIS.**

## EARTHWORM JIM

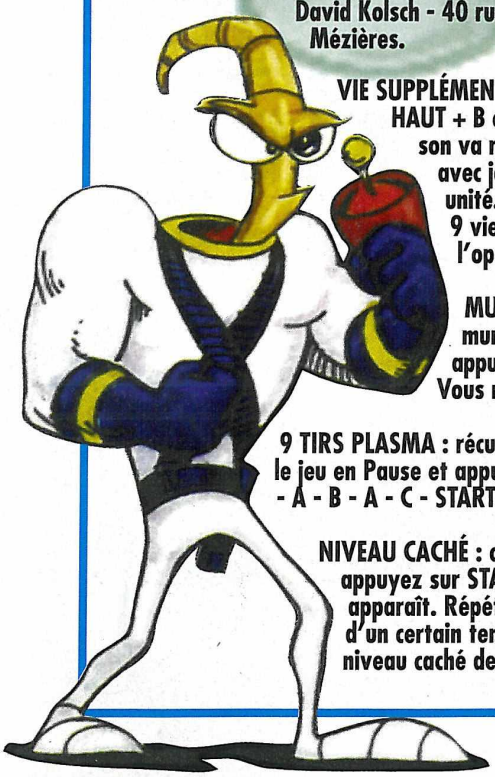
MEGADRIVE

Attention, ces codes sont très difficiles à réaliser et vous aurez besoin de recommencer plusieurs fois avant de réussir si vous avez une manette 3 boutons.

PASSER LES NIVEAUX : faites une pause puis appuyez sur GAUCHE - DROITE - A - B - C - GAUCHE - DROITE - A : un son va alors retentir, vous permettant d'accéder au niveau suivant. Si vous êtes au niveau 1, vous irez directement au 2. Par contre, si vous êtes au 4, vous vous retrouverez au 2 ; alors terminez le niveau et vous serez "warpé" au niveau 5. C'est un peu compliqué, mais ça marche !

REMETTRE DE L'ÉNERGIE : faites une pause puis appuyez sur A - C - C - A - B - B - A - C. Enlevez la Pause et vous constaterez que votre énergie est revenue à 100%. Malheureusement, ce code ne fonctionne qu'une seule fois par niveau.

David Kolsch - 40 rue Fenoul - App 44 - 08000 Charleville Mézières.



VIE SUPPLÉMENTAIRE : faites une pause puis appuyez sur HAUT + B en même temps - B - A - C - A - A - A - A. Un son va retentir. Appuyez sur Start et vous verrez avec joie votre compteur de vie augmenter d'une unité. Répétez l'opération jusqu'à l'obtention de 9 vies. Mais rien ne vous empêche de renouveler l'opération autant de fois que désiré.

MUNITIONS = 1000 : vous n'avez plus de munitions, alors mettez le jeu en Pause et appuyez sur A - B - B - B - C - A - C - C - START. Vous récupérez 1000 munitions à chaque manip'.

9 TIRS PLASMA : récupérez déjà un pistolet à plasma, puis mettez le jeu en Pause et appuyez sur BAS + C en même temps - A - B - C - A - B - A - C - START. Vous aurez droit à 9 tirs surpuissants.

NIVEAU CACHÉ : commencez par faire un "Reset" puis appuyez sur START quand la tronche de Earthworm Jim apparaît. Répétez le processus plusieurs fois et, au bout d'un certain temps, vous pourrez jouer avec Jim à un niveau caché de "Andy Asteroids".

## ECCO THE DOLPHIN

MEGA-C

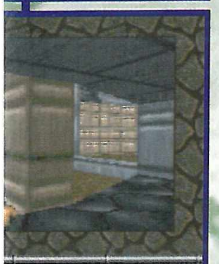
DEBUG MODE :
Faites pause pendant qu'Ecco vous fait face et appuyez sur DROITE - B - C - B - C - BAS - C - HAUT. Vous aurez accès à un menu secret où vous pourrez choisir votre niveau, avoir des vies infinies...

## MEGA BOMBERMAN

| | | |
|---|---|---|
| 1-1 : 2200. | 3-1 : 4502. | Boss : 5653. |
| 1-2 : 6800. | 3-2 : 8112. | 5-1 : 8114. |
| 1-3 : 5120. | 3-3 : 7422. | 5-2 : 2814. |
| Boss : 7420. | 3-4 : 1052. | 5-3 : 1134. |
| 2-1 : 4501. | Boss : 3352. | 5-4 : 5654. |
| 2-2 : 8111. | 4-1 : 6803. | Boss : 7954. |
| 2-3 : 7421. | 4-2 : 0513. | Final : 0515. |
| 2-4 : 1051. | 4-3 : 9723. | |
| Boss : 3351. | 4-4 : 3353. | |

MEGADRIVE

# DOOM



**SUPER CODE : pour avoir, à n'importe quel moment du jeu et à n'importe quel niveau de difficulté, toutes les armes avec un max de munitions, toutes les cartes (jaune, rouge et bleu), 100% en "Health" et 200% d'énergie pour l'armure, il faut avoir une manette 6 boutons et appuyer en même temps sur X - Y - Z - B - C. Attention : ce code ne fonctionne apparemment que sur une Megadrive 1.**

**Voici les autres codes que vous pouvez faire fonctionner à n'importe quel moment (toujours avec une manette 6 boutons) :**

**INVINCIBLE : faites Pause, puis appuyez en même temps sur X + Z + MODE + HAUT.**

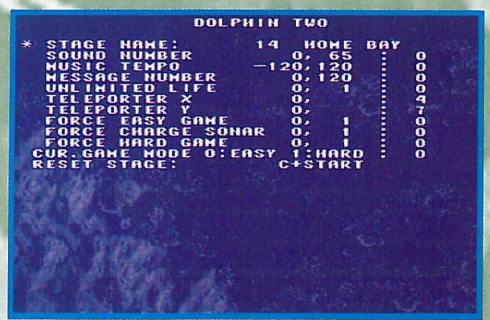
**200% EN ARMURE + 500 MUNITIONS : faites Pause puis appuyez en même temps sur A + C + MODE + HAUT.**

**Encore merci à Laurent Audinos pour tous ces efforts. Il gagne une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.**

MEGADRIVE 32X

# ECCO 2

**DEBUG MODE :**
**Faire Pause quand Ecco se tourne et vous fait face, puis faire :**
**A - B - C - B - C - A - C - A - B.**



MEGADRIVE

# THE SECOND SAMURAI

**Niveau 2 : 2AXHRUPK.**
**Niveau 3 : KFM5W2ZS.**
**Niveau 4 : XL2ULD61.**
**Niveau 5 : ZVKT4YNR.**

## L'ASTUCE-MAN DU MOIS

# SYNDICATE

MEGADRIVE

**Voici un parcours que nous conseille Jennifer. Pour progresser dans les recherches en équipements et en modifications, mettre la taxe de l'Europe de l'Ouest à 100%, afin d'avoir de nouvelles recrues à chaque rébellion, et à 40 % pour les autres pays conquis.**

| | |
|---|---|
| Europe de l'Ouest : | PJ2QDYT3K. |
| Scandinavie : | PK3Q3TGAT. |
| Europe Centrale : | L8TCTNGAQ. |
| Europe de l'Est : | LXF9G328AD. |
| Oural : | P761WDAT0030K. |
| Kazakhstan : | 7XW620LQ0HD. |
| Mongolie : | CTG2V30AC08NT. |
| Extrême Orient : | KVYY3BQAT8830X. |
| Californie : | QVM47KBV8830XE. |
| Chine : | RE123HFZ8830XEJ. |
| Inde : | 5YD2M7FFQ838MEJ2G. |
| Colorado : | 5EX2V9FBW838MEK3G. |
| Alaska : | EV32N6DBW928MEK3G. |
| Yukon : | F4X2K3DBW92CHEK3G. |
| Mid-Ouest : | CGA2M5DBW92CHAP3G. |
| Siberie : | PBA42LDBW92W1AP3G. |
| Iran : | J732XCCBW92W1AK7G. |
| Arabie : | JBF7L0CBWRJW1AK6H. |
| Iraq : | 1N1AH8CBWXNW1AVEH. |
| Soudan : | EBK9MB82PZNW1AVCK. |
| Zaire : | FH8BDH82PZNW1AVCK0. |
| Lybie : | L469L8A2KVNW1ABWK0. |
| Ceinture du Pacifique : | M21BDKA2KVNW1ABWV8. |
| Kenya : | J9DA1YA0HVNW1ABWV0. |
| Mozambique : | 04JFVF40HKYW1ABWV0G. |
| Nigeria : | WKRKMR0013YW1ABWV0. |
| Afrique du Sud : | T95FM50002YW1ABWT10. |
| Mauritanie : | 09ZE1J2000WW1ABQY10. |
| Algérie : | N33H970000WW1BAQY10. |
| Territoires du Nord-Ouest : | NWWKPV0000CC1BAQY10. |
| Territoires du Nord-Est : | P89QZ0000441BAQY10. |
| Groenland : | PYZWCF0000001BAQY10. |
| Terre Neuve : | MPMACQ00000000AAQY10. |
| Montagnes Rocheuses : | MEC9L3000000022QY10. |
| Indonésie : | 24H5JB200000000QY10T. |
| Australie Occidentale : | 02M4X5200000000QY14Y. |
| Nouvelles Galles du Sud : | 06H43R000000000QY15Z. |
| Territoires du Nord : | 00P89X200000000QY17X. |
| Etats du Sud : | HHP6FP0000000008E17X. |
| Méxique : | YQHARD0000000008A57X. |
| Colombie : | RA48L20000000008877X. |
| Pérou : | 6YFB3N0000000008833X. |
| Paraguay : | 62K3KC2000000008833D. |
| Uruguay : | 7VAZ2020000000088339. |
| Vénézuéla : | RKWYWZ20000000088119. |
| Brésil : | 7K2ZLL00000000088009. |
| Argentine : | 7TA0CJ00000000088001. |

**Jennifer est notre première Astuce-Woman du Mois et elle gagne un jeu "Dragon Ball Z - L'Appel du Destin" sur Megadrive.**

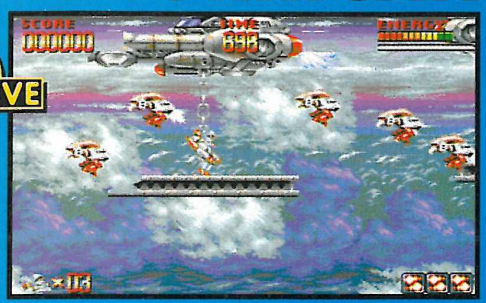
# LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

## OLDIES BUT GOODIES

## MEGA TURRICAN

MEGADRIVE



Sauter les stages + invincibilité :
- Faire Pause pendant le jeu, puis appuyer sur Droite, Gauche, Bas, Droite, B et Start, ce qui emmène directement à l'écran de fin de niveau.
- Faire Pause pendant le jeu puis appuyer sur A, A, A, B, B, B, A, A, A et Start pour enlever la pause. Et voici l'invulnérabilité !

## PROBOTECTOR

NIVEAU SECRET : dans le stage des ordures ("Garbage Dump"), descendez dans le sous-sol après avoir battu le Mini-Boss. Détruisez les canons et quand vous arrivez devant la 1ère barrière, ne la faites pas exploser, mais grimpez au mur. Vous arriverez devant un personnage qui vous propose d'entrer dans une arène pour combattre. Acceptez et vous y trouverez des Boss délirants et qui n'apparaissent nulle part ailleurs dans le jeu. Vous serez gratifié d'une fin hilarante.

Florian Goutard gagne une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.

PRO ACTION REPLAY

Vies infinies : FFFA0 C0009

MEGADRIVE

## URBAN STRIKE

SUPER CODES POUR AVOIR 16 VIES À CHAQUE FOIS :

| | |
|---|---|
| HAWAI : NIVEAU 1 : | YPTCR6MJGKT. |
| PLATES-FORMES PÉTROLIERES : | CPTCR6MJGKT. |
| À L'INTÉRIEUR : | Z7YGMVSX3HG. |
| MEXICO : | 9HRM4K9N467. |
| SAN FRANCISCO : | NL3M7SYC7WD. |
| ALCATRAZ : | H7YGMVSX3HG. |
| NEW-YORK : | LPTCR6MJGKT. |
| LAS VEGAS : | G7YGMVSX3HG. |
| INTÉRIEUR DU CASINO : | B7YGMVSX3HG. |
| SOUS-SOL DU CASINO : | W7YGMVSX3HG. |
| ECRAN DE FIN : | D7YGMVSX3HG. |

Nathalie Mayeur (dite "Le retour". Peut-être sera-t-elle la prochaine Astuce-Woman si elle continue...) gagne une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.

MEGADRIVE

## SHAQ FU

MODE SANGLANT :
À l'écran d'Option, appuyez sur A - B - C - C - B - A et Shaq va se prendre pour Sub-Zero.

MEGADRIVE

MODE STORY :
Pour jouer avec n'importe quel perso en mode Story, allez dans le menu "Option" et changer la musique suivant le perso que vous voulez incarner. Faites HAUT - BAS - B - GAUCHE - DROITE - B. Shaq sera toujours présent sur la carte du monde, mais vous combattrez avec le perso choisi.

# ECCO 2

CODES DE NIVEAU :

| | |
|---|---|
| 2 : Vents of Medusa : | BCCGB. |
| 3 : Maze of Stone : | BHH6J. |
| 4 : Sea of Darkness : | CAGEA. |
| 5 : Sky Way : | AEACK. |
| 6 : Tube of Medusa : | AUFHC. |
| 7 : DDD Swimming 1 : | CAKAI. |
| 8 : Getaway : | DBKAI. |
| 9 : Asterite Cave : | GMRGD. |
| 10 : The Eye : | NADCK. |
| 11 : Deep Ridge : | VAJPN; |
| 12 : Sea of Birds : | HHNOF. |
| 13 : Convergence 1 : | KIHAH. |
| 14 : Vortex Future : | IABSH. |
| 15 : Globe Holder : | JADTH. |
| 16 : Convergence 2 : | SLDCE. |
| 17 : DDD Swimming 2 : | DXOHN. |
| 18 : New Machine : | UNHGM. |
| 19 : Vortex Queen : | IBHRP. |
| 20 : DDD Swimming 3 : | BWVOG. |
| 21 : Atlantis : | UNLSE. |

Philippe Bastard Rosset gagne une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.

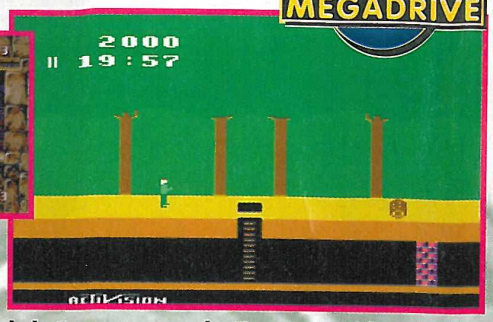
GAME GEAR

Manette FIGHTER 2 : 99 F

MEGA-CD

# PITFALL

MEGADRIVE




VERSION ATARI 2600 : Pour les nostalgiques ou pour simplement les curieux, vous pouvez jouer avec la 1ère version de ce jeu, réalisée sur Atari VCS 2600 : au début du 4e niveau, sautez le plus à gauche possible quand vous rebondissez sur la langue tramplin de la 2e statue murale. Un scorpion blanc frétille d'impatience en vous attendant. Allez à gauche après la porte ; une toile d'araignée cachée vous projette dans un couloir secret. Là, un tourbillon vous emportera à la 1ère version du jeu.

SIMON : Encore un jeu caché pour les nostalgiques. Le Simon était un des premiers jeux électroniques existants. Son principe était simple : reconnaître des sons et les reproduire en appuyant sur des touches de couleurs, sachant que les sons allaient de plus en plus vite. Son succès a été tel que Simon a été utilisé comme moyen de communication avec des extrasterrestres dans "E. T" et dans "Rencontre du 3e Type". Le système avait même été adapté dans la 1ère version de "La Soupe Aux Choux", mais la manière de communication olfactive de Julien avait été préférée au dernier moment. Pour pouvoir y jouer sur Pitfall, allez au 3e niveau et balancez une pierre sur le baril de poudre. En explosant, celui-ci ouvrira une porte qui était [illegible] condamnée et dans laquelle un tourbillon vous emmènera au Simon.

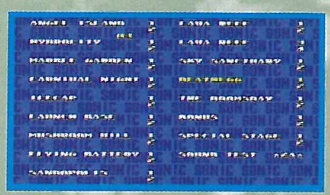
MEGADRIVE

# SONIC & KNUCKLES

CODE DU NIVEAU : pour l'instant, voici le code le plus avancé sur la version de Sonic 1 (appuyez sur A + B + C en même temps) : niveau 1335 : 3387 6437 5936
Faites un "Perfect" à chaque niveau spécial et vous sauterez 10 niveaux d'un coup.

PRO ACTION REPLAY

– Choix du niveau : FFFE1 0000B + FFFE1 10002.



À la page de titre, appuyez sur A + START en même temps. Commencez le jeu. Quand vous verrez la grosse structure métallique, appuyez encore sur START pour revenir au logo SEGA. Désactivez le code et refaites la même manip', mais en maintenant A + START enfoncé. L'écran du choix du niveau apparaît. Si vous voulez utiliser d'autres codes, faites un Reset. Le code du choix du niveau sera toujours actif en faisant A + START.

– Super Sonic ou Super Knuckles invincibles : FFFFB 10007 + FFFE2 10063.

Martial Lecomte, Alain Citerne et Philippe Vanbatten gagnent chacun une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.


# ACCROPAD

Jeux MEGADRIVE

LIVRAISON SOUS 48 HEURES
(Dans la limite des stocks disponibles)

- Earth Worm Jim : 449 F
- Le Roi Lion : 449 F
- Fifa 95 : 449 F
- Urban Strike : 449 F
- NHL 95 : 369 F
- Sparkster : 369 F
- Psycho Pinball : 399 F
- Les Schtroumpfs : 449 F
- Flink : 359 F
- Shining Force 2 : 449 F
- Micro Machines 2 : 449 F
- Fifa Soccer : 250 F
- Sonic & Knuckles : 449 F
- Eternal Champions : 150 F
- World Cup USA : 290 F
- Ecco Le Dauphin 2 : 449 F
- Mr. Nutz : 429 F
- Mickey Mania : 449 F
- Super Probotector : 449 F
- Soleil : 449 F
- Mega Bomberman : 449 F
- Pitfall : 399 F
- Powerdrive : 399 F

Manette FIGHTER 2 : 99 F

Vidéo DBZ (Fr.)
Volume 1 à 8
149Fr. pièce

BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tel. : .....

| Titres commandés : | Prix |
|---|---|
| 1) ..... | ..... |
| 2) ..... | ..... |
| 3) ..... | ..... |
| Frais de port et emballage + 30 TOTAL | ..... |

Règlement par chèque ou mandat-lettre uniquement
ACCROPAD 156, avenue Gabriel Péri 91700 SAINTE-GENEVIEVE-DES-BOIS
Tél. : 69 51 13 43 - Fax : 69 51 13 71

# LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

## FLINK

MEGADRIVE

Voici la composition de quelques sorts...
BOMBE SPIRITE : Plume d'aigle- Anneau d'or - Feuille magique.
ECLAIRS : Anneau de diamant - Plume d'aigle - Anneau de diamant.
DEMON : Anneau d'or - Miroir magique - Collier magique.
RAPIDE : Feuille magique - Plume d'aigle - Anneau d'argent.
RÉTRECIR : Miroir magique - Collier magique - Amulette magique.
BOUCLIER : Anneau de diamant - Larme de Fée - Anneau d'or.
FANTOME : Crâne - Dents de Goblin - Racine magique.
PLATE-FORME : Plume d'aigle - Oeil de Tigre - Plume d'aigle.
POUSSIERE DU DIABLE : Feuille magique - Un anneau d'argent - Plume d'aigle.

MEGA-CD

FROMONT Thierry gagne une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.

## MORTAL KOMBAT II

MEGADRIVE

FATALITÉ CACHÉE : pour réussir cette fatalité pour le moins bizarre, il faut déjà rentrer dans le "Test Mode" (entrez dans le menu "Option", appuyez sur BAS pour vous positionnez sur "DONE !" : GAUCHE - BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE), puis sélectionnez "Oooh Nasty" et appuyez sur A pour valider. Choisissez "Background" numéro 6 (Armurerie) puis prenez Rayden et battez votre adversaire. À l'écran du "Finish Him", appuyez sur : ARRIERE - ARRIERE - ARRIERE - BLOCK et vous aurez droit à cette super Fatalité nommée "FERGALITY".

## CHAOS ENGINE

MEGADRIVE

PRO ACTION REPLAY

| | |
|---|---|
| FF411 40006 | Armes spéciales illimitées joueur 1. |
| FF418 A0006 | Armes spéciales illimitées joueur 2. |
| FF410 F0010 | Commencer avec une puissance de feu max joueur 1. |
| FF418 50010 | Commencer avec une puissance de feu max joueur 2. |
| FF094 500FF | Argent infini pour les 2 joueurs. |
| FF096 300xx | XX= choix du niveau. |

## BOOGERMAN

MEGADRIVE

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| SWAMP 2 | | REVOLTA | | MOUNT 2 | |
| SWAMP 3 | | VILLE 1 | | CAVE 2 | |
| SWAMP 4 | | VILLE 2 | | DEODOR | |
| HICKBOY | | VILLE 3 | | PALACE 1 | |
| PIT 1 | | VILLE 4 | | PALACE 2 | |
| PIT 2 | | FLYBOY | | PALACE 3 | |
| PIT 3 | | MOUNT 1 | | PALACE 4 | |
| PIT 4 | | CAVE 1 | | MEISTER | |

# SPARKSTER

**CODES EN EASY :**

**NIVEAU 2**

**NIVEAU 3**

**NIVEAU 4**

**NIVEAU 5**

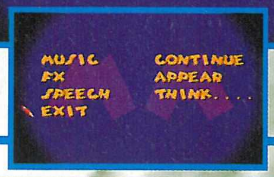
**NIVEAU 6**

**Arthur Desboir gagne une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.**

MEGADRIVE

# MICKEY MANIA

MEGADRIVE

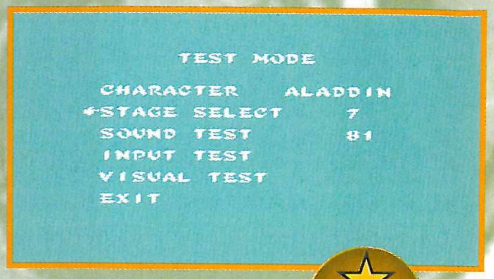


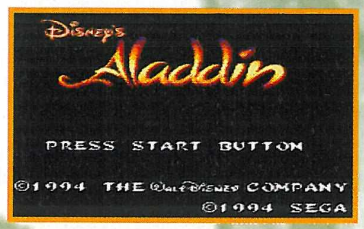

**CHOIX DU NIVEAU :**

**Allez dans le Menu d'Options et sélectionnez "Sound Test". Choisissez "Continue" pour la "Music", "Appear" pour le "Sound FX" et "Think" pour le Speech. Placez-vous sur "Exit" et maintenez GAUCHE enfoncé jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenant, commencez normalement une partie et vous aurez accès au choix du niveau.**

# ALADDIN

**TEST MODE : après la page de présentation, quand "Press Start" apparaît, faites tourner 2 fois la manette multidirectionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre pour**




**faire apparaître le "Test Mode", où vous aurez accès à un mode visuel, à un Sound Test et à un Stage Select.**

MASTER SYSTEM

**Julien Touton gagne une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.**

# MICKEY MANIA

MEGA-CD

**CHOIX DU NIVEAU : allez dans le Menu d'Options et sélectionnez "Sound Test". Choisissez "Continue" pour la "Music", "Appear" pour le "Sound FX" et "Take That" pour le Speech. Placez-vous sur "Exit" et maintenez GAUCHE enfoncé jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenant, commencez normalement une partie et vous aurez accès au choix du niveau.**

# DYNAMITE HEADDY

MEGADRIVE

PRO ACTION REPLAY

**FFE8E D0003** Vies infinies.
**FFEE0 B00E0** Têtes invisibles illimitées.


**CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES**

Pro-Games

**NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS, ANALYSES DU MARCHE ET DES PRODUITS, HITS ET ECHOS...**

**ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs**

Nom .....Prénom .....
(Société .....Fonction .....)
N°.....rue/avenue .....
Code postal ..... Ville .....

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à Pro-Games
22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX
**TEL. (1) 47.39.34.81**

*Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs*

# LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

## SHINING FORCE II

MEGADRIVE

**MODE CONFIGURATION :** à l'apparition du logo SEGA, appuyez rapidement sur HAUT - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - HAUT - B. Un son va alors retentir, indiquant que le tips a bien fonctionné. Maintenir START enfoncé et procédez de manière habituelle pour commencer un jeu. La sorcière va vous permettre d'entrer dans le Mode Configuration, qui permet de jouer en Mode Turbo, d'avoir des combats en Mode Auto, de contrôler vos ennemis et aussi de terminer le jeu.

**SOUND TEST :** utilisez le code ci-dessus pour terminer le jeu, faites RESET et commencer normalement le jeu. Choisissez votre fichier et appuyer sur START + HAUT + C pour avoir le Test Son.

**CHANGER LES NOMS + CHOIX DE LA DIFFICULTÉ :** utilisez le Mode Configuration pour terminer le jeu. Commencez une nouvelle aventure et nommez votre perso (Logan par exemple). Positionnez-vous sur END et appuyez simultanément sur A + START : un autre perso va apparaître. Vous pourrez ainsi le baptiser de n'importe quel sobriquet et en faire de même pour tous les autres persos. Vous arrivez ensuite dans le Menu de Sélection de la difficulté, où vous constaterez l'apparition du Mode "Ouch".

**MODE ARCADE :** cette astuce est destinée aux gens patients : tout d'abord, terminez le jeu (plus facile à dire qu'à faire) en battant le dernier Boss. Après une démo de fin qui s'éternise, "THE END" s'affiche à l'écran. Ne touchez à aucun bouton et attendez 10 bonnes minutes environ, vous serez récompensé de votre patience : un Mode Arcade vous sera offert, où vous devrez combattre tous les Boss un par un.

PRO ACTION REPLAY

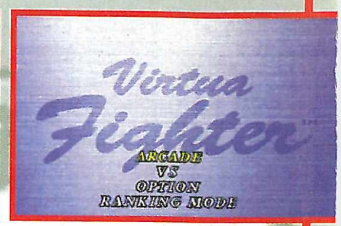
HP infini joueur 1 : FFE80 F0063.
HP infini Jaha : FFE8B 70063.
HP infini Slade : FFE92 70063.
HP infini Chester : FFE87 F0063.
HP infini Sarah : FFE84 70063.
32767 Gold Coins : FFF60 37FFF.

Cyrille Gueit gagne une série de Pins Power Rangers offerte par Bandaï France.

## VIRTUA FIGHTER

SATURN

**RANKING MODE :** avec ce code, plus besoin de terminer le jeu pour faire apparaître le "Ranking Mode", qui permet de combattre tous les persos à la suite. A l'écran "Press Start", appuyez en même temps sur : Diagonale BAS/DROITE - C - Y - L - R, maintenez ces touches enfoncées et appuyez sur START. Si vous n'avez pas trois mains, appelez un copain pour vous aider à faire la manip.




## TITI ET GROS MINET

MEGADRIVE

**TEMPS SUPPLÉMENTAIRE :** mettez le jeu en Pause et appuyez sur HAUT -A - B - C - C - A - HAUT - C - C - C - HAUT. Enlevez la Pause et vous verrez que le chrono est reparti à zéro.

**REPRENDRE DE L'ÉNERGIE :** mettez le jeu en Pause et appuyez sur A - A - A - B - B - A - B - C. Sylvestre va reprendre entièrement son énergie.

**POINTS SUPP :** mettez le jeu en Pause et appuyez sur C - C - C - C - B - C - A - A - C - B - A. Votre score va augmenter de 10000 points. N'oubliez pas qu'à 100000 points, vous gagnez 1 vie supplémentaire.

**CONTINUES SUPP :** mettez le jeu en Pause et appuyez sur DROITE - GAUCHE - A - A - B - HAUT - C - A - B - B - C et vous aurez droit à des continues supplémentaires.

**INVINCIBLE :** mettez le jeu en Pause et appuyez sur B - B - HAUT - A - GAUCHE - DROITE - BAS - DROITE - B - B - C, vous serez invincible pendant quelques secondes.

**NIVEAU 4 :** allez au niveau 3 "Mayem Express" et mettez le jeu en Pause et appuyez sur C - C - B - C - A - B - C - A - B - C - BAS. Vous serez projeté au niveau 4.

**CRÉDITS DE FIN :** mettez le jeu en Pause et appuyez sur BAS - DROITE - A - B - B - B - C - C - B - A - A et vous pourrez voir les crédits de fin.

# MEGA 6

**Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc., chaque mercredi à 16 h sur**

M6

**VOUS VOULEZ PASSER À LA TÉLÉ ET AFFRONTER LES MEILLEURS TESTEURS DE MEGA FORCE ?**

**RENVOYEZ VITE LE BON DE PARTICIPATION POUR AVOIR UNE CHANCE D'ETRE SÉLECTIONNÉ.**

**BON DE PARTICIPATION**

**À ADRESSER A MEGA FORCE - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE**
103, boulevard Mac-Donald, 75019 Paris

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... Ville : .....

Code postal : ..... Age : ..... Console : .....

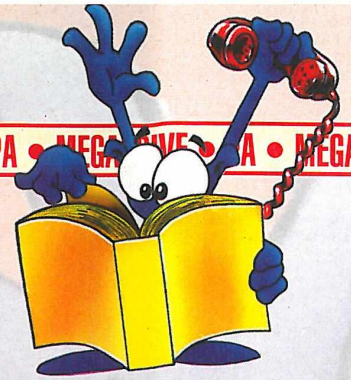
**36.68.06.11* TOUTES LES ASTUCES PAR TÉLÉPHONE**

**MEGADRIVE (à partir du 26 septembre), MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO et GAME BOY (à partir du 15 octobre).**

* 2,19 F l'appel

# PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

## ★ GAME GEAR ★

### CONTACT

**Département 18**
Echange Sonic, Simpson's et compil de 4 jeux contre GP Rider ou Road Rash. Téléphoner au 48 55 64 21.

**Département 35**
Echange sur GAME GEAR le jeu Bart Simpson contre Desert Strike ou Road Rash 1 ou 2, ou encore Micro Machines. Si tu es intéressé, téléphone à Régis au 99 75 09 96.

**Département 41**
Echange sur GG MK ou MK2 contre Asterix, Le Roi Lion contre Tazmania, Jurassic Park, Ecco 2, NBA Jam, Ren & Stimpy, Ranma 1/2, Jungle Book, Daffy Duck, Power Rangers, PGA Golf 2, Sonic Triple Trouble. Appeler le 54 20 34 10.

**Département 50**
Echange Cool Spot contre Micro Machines ou vends Cool Spot : 150F. Tél. à Antoine au 33 07 26 05.

### VENTE

**Département 59**
Vends GG + 9 jeux (Wimbledon + Monaco GP 2 + Prince of Persia...) + battery pack + adapt. secteur, voiture + master gear + Champion of Europe (MS) + Sac banane, le tout : 2000F à débattre. Vends jeux MD 169F (Jurassic Park). Appeler Guillaume après 18H au 28 65 65 55 ou écrire à Guillaume HOUDAER, 70 Av. du Gal Leclerc, 59470 WORMHOUT.

**Département 74**
Vends GG + 8 jeux (Asterix 2, Road Rash, Sonic 1 & 2, Batman, Columns, Shinobi, Mickey) + loupe + adapt. : 800F. Téléphoner au 50 52 79 11.

**Département 75**
Vends GG TBE + 6 jeux Super Monaco GP, Mickey, Shinobi + sac de rangement + adaptateur, prix : 1200F discutable. Appeler Stéphane au 45 88 52 07.

**Département 77**
Vends GG + adapt. + battery pack + 15 jeux, prix : 2000F. Appeler Bruno après 18H au 64 34 05 05.

**Département 92**
Vends GG + 4 jeux (Donald + Super Monaco GP + Sonic 2 + Columns) boîtes, le tout en TBE, valeur : 1690F, vendu : 890F. Téléphoner à Frédéric au 46 04 61 64. (dépt. 92 et 75).

**Département 93**
Vends GG + 7 jeux (Alien 3, MK2, Sonic 2, Cool Spot...) + adapt. secteur TBE et boîtes d'origine, prix : 1200F. Contacter Julien après 18H au 48 26 94 89.

**Département 95**
Vends GG + adaptateur secteur + Columns, garantie 7 mois (état neuf) : 450F. Contacter Jean-Sébastien au 39 64 33 73.

## ★ MASTER SYSTEM ★

### VENTE

**Département 36**
Vends Superman sur MS prix : 100F. Ecrire à Laurent PERRET, La Guigneratte, 36120 ARDENTES, téléphoner après 17H15 au 54 36 34 90.

**Département 45**
Vends MS + 2 man. + 8 jeux (Sonic 2, MK, Strider 2...) prix : 1400F à débattre. Vends également Super Thunder Blade et Quack Shot : 150F l'un et 280F les 2. Appeler le 38 75 00 18 sauf le week-end.

**Département 50**
Vends MS 2 + 1 manette + 7 jeux (Sonic 1 & 2, Asterix, Alex Kid...) prix : 400F. Téléphoner au 33 60 09 17 après 17H ou écrire à VIDELOUP Gilles, 26 Caugé, 50170 PONTORSON.

**Département 91**
Vds câbles reliant toutes consoles sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 105F port compris. Tél. au 09 17 07 86.

## ★ MEGA-CD ★

### ACHAT

**Département 80**
Achète Mega-CD : 800F. Echange ou vends MD Ecco, Ko Boxing, Megagames 2 : 300F ou pièce + achète Game Genie ou Action Replay Pro sur MD et achète nouveautés. Contacter Emilie au 22 96 84 44 urgent.

**Département 94**
Ach. MD2 + 32X : 1200F max. ou/et MD2 + Mega-CD2 : 1000F max. Tél. à Nicolas ap. 18H : 46 77 39 96.

### CONTACT

**Département 42**
Ech. Streets of Rage 2, James Pond 2, Kid Kameleon, Shinobi sur MD contre Night Trap, Rebel Assault, Double Switch sur MCD, possibilité échange 2 jeux contre 1. Tél. à Cyril au 77 75 44 44 après 18H.

**Département 55**
Ech. ou vends sur MCD Sonic, Microcosm... et sur MD Sonic 2, Flashback. Ecrire à FURQUAND Loïc, 4 Rue des Bouvreuils, 55320 DIEVE, tél. : 29 87 67 82.

### VENTE

**Département 07**
Vds Mega-CD + 1 jeu Road Advanger + jx MD entre 100F et 250F max. Tél. à Samuel au 75 62 03 24.

**Département 13**
Vends Mega-CD2 + MD + 10 jeux Thunderhawk, Virtua Racing, Road Rash 2... prix : 2500F le tout. Téléphoner au 42 88 72 62.

**Département 62**
Vends Final Fight CD : 180F, Thunder Hawk : 195F, Sonic Spinball : 149F, Fatal Fury : 190F, Streets of Rage 2 : 180F, Quack Shot : 69F état neuf peu servis. Appeler François à toutes heures au 21 94 27 41.

**Département 95**
Vds ou éch. jeux Mega-CD. Tél. au 39 94 41 31.

## ★ MEGADRIVE ★

### ACHAT

**Département 07**
Achète Populous 2 (Two Tribes) à un prix raisonnable. Tél. à Baptiste ap. 19H au 75 40 20 33.

**Département 68**
Achète jeux pour MD (que les nouveautés) + MD 32X avec jeux, prix raisonnable. Ecrire à Mr LITZLER Didier, 1 Rue de Bretagne, 68390 BALDERSHEIM.

**Département 91**
Achète Landstalker (Fra) : 150F, Soleil (Fra) : 250F. Appeler François D. au 69 06 71 45 après 18H.

**BELGIQUE - 5520**
Achète Dune 2 : 1500FB/250FF. Contacter Bertrand au 082/68 83 34 ou écrire à Bertrand COLINET, Rue Delcour 5, 5520 ANTHEE - BELGIQUE.

### CONTACT

**Département 01**
Echange Earthworm Jim, Dune 2, Virtua Racing contre Syndicate, Shining Force 2 ou Soleil. Téléphoner si possible le week-end au 50 56 44 59.

**Département 04**
Ech. Strider et James Buster Douglas Boxing contre Super SF2 ou Streets of Rage 3. Ecrire à Mr AGGOUNE Ismael, 6 Av. Augustin Gilly, 04700 ORAISON.

**Département 14**
Echange sur MD Sonic 1 & 2, Spiderman, Batman, Shadow Dancer contre Zombies, Soleil, Phantasy Star 3, Technoclash. Ecrire à Nicolas LEGRAND, Le Château la Pommeraye, 14690 POMMERAYE.

**Département 35**
Echange Joe Montana 2, Batman Returns et David Robinson's contre d'autres jeux MD. Appeler après 18H au 99 97 47 58.

**Département 38**
Achète Power Drive : 300F à 350F, Mega-CD2 + Night Trap : 650F. Vends FIFA Soccer: 260F, MK : 220F, Le livre de la Jungle : 320F. Téléphoner à Denis au 78 73 33 62 après 18H ou écrire à SIROUX Denis, Chemin des Barbières, 14 Rue du 19 Mars 1962, 38670 CHASSE SUR RHONE.

**Département 44**
Echange sur MD Cool Spot, Aladdin, Sonic 3 contre Landstalker ou Virtua Racing. Tél. au 40 33 30 17.

**Département 54**
Echange jeux MD. Tél. après 19H au 82 89 02 18.

**Département 56**
Ech. Sonic 3 ou Rocket Knight contre Landstalker ou Soleil. Appeler Olivier au 97 75 15 02.

**Département 59**
Echange ou vends MK : 220F, Sonic : 50F ou échange contre Titi & Gros Minet ou autres (jeux Game Gear aussi). Téléphoner à Charles au 20 55 92 42.

**Département 61**
Echange 10 jeux (MK, Bubsy, Jurassic Park, Puggsy, Global Gladiators...) contre jeux de rôles (Soleil...) ou jeux de combat (DBZ). Tél. au 33 35 36 40.

**Département 71**
Echange Krusty, Sonic, Streets of Rage contre Art Live et aussi Landstalker et Fatal Fury contre DBZ. Téléphoner après 17H30 au 85 57 93 15 merci.

**Département 72**
Echange Ecco 2 contre FIFA Soccer'95. Téléphoner le soir à Mickaël au 33 28 84 20.

**Département 93**
Echange Megagames 1 & 2, Rambo 3 contre Flink, FIFA Soccer, DBZ, Syndicate, Zero Tolerance. Téléphoner à Franck après 17H au 43 05 50 93.

### VENTE

**Département 06**
Vends sur MD 32X Doom prix : 300F et Terminator : 150F, éch. Doom 32X contre Star Wars 32X et Flashback : 250F. Téléphoner au 92 94 01 15.

**Département 13**
Vends lot de 15 jeux : 1500F + port, Formula One, Jungle Strike, Tiny Toon, Aladdin, Asterix, Sonic 2... Demander Olivier après 18H au 91 67 00 50.

Vds FIFA Soccer : 200F ou échange contre Landstalker ou MK2. Tél. à Patrick au 91 60 67 36.

Vds jx MD 9 jx (Road Rash 2, Shadow Dancer, Desert Strike, Gynoug, G-Loc, European Club Soccer Monaco GP 2, LHX, Rambo 3) prix : 2800F, cédée : 1400F à débattre. Tél. à Rémy : 42 45 15 67.

Vends Le Roi Lion à partir de 200F. Téléphoner de 16H à 20H du lundi au samedi au 42 38 27 20.

Vends Chakan : 150F et Quackshot : 150F. Téléphoner après 17H30 au 42 75 25 92.

Vds sur MD Eternal Champions : 250F, Last Battle : 100F, Streets of Rage : 100F. Tél. ap. 18H au 90 93 23 19.

Vends International Soccer + Asterix : 200F 1 ou échange contre Landstalker ou Pete Sampras. Appeler Patrick au 91 60 67 36.

**Département 21**
Vends sur MD Sonic : 50F, Strider : 80F, EA Hockey : 150F, Super Monaco GP2 : 180F, Arnold Palmer : 200F, European club Soccer : 200F ou 800F les 6. Téléphoner au 80 67 49 02.

**Département 26**
Vds NBA Jam : 200F, Sonic 2 : 150F, Sonic Spinball : 200F, Prince of Persia : 200F, Winter Olympics : 150F, Le Roi Lion : 250F, Titi & Gros Minet : 260F, FIFA Soccer : 200F, Le livre de la Jungle : 260F + 10 jx à 100F. Téléphoner au 75 98 46 17.

Vends 21 jeux : 2500F, vente séparée (Pete Sampras, FIFA Soccer, Landstalker, SF2', Shining Force, Phantasy Star...). Ecrire à GROUBET Fabrice, Vieux Village, 26800 MONTOISON.

Vends Le Roi Lion : 200F, Puggsy : 100F, NBA Jam : 100F, Marko's Magic Football: 150F, Prince of Persia : 150F, Talespin, Spiderman, Batman, DJ-Boy, Strider, Tazmania, Gynoug, Thunder Force 4, Arrow Flash, World of Illusion : 80F pièce. Appeler le 75 98 46 17.

**Département 29**
Vends sur MD Puggsy et Wiz'n'Liz, prix : 200F l'un. Contacter David aux heures de repas au 98 89 92 36.

**Département 33**
Vds MD + Mega CD 2 + cordon HIFI avec 2 man. + 7 jeux : 1700F et Ecco 2, Shining Force 2 : 300F chaque. Tél. après 18H au 56 45 57 07.

Vds ou éch. sur MD 100F à 150F, Global Gladiators, Wiz'n'Liz, Aladdin, Galahad, LHX Attack chopper, Quackshot et vends console MD complète + jeux : 500F. Appeler le 56 84 99 65 en semaine.

Vends jeux MD James Pond : 100F, Street Smart : 100F, Strider : 100F, Quackshot : 100F, Shadow of the Beast : 150F, Starflight : 150F et Sonic I : 100F + 1 jeu master Asterix : 100F, frais de port non compris. Écrire à Matthieu BELOUIS, 1 Clos les Cailloux, 33450 ST LOUBES.

Vends MD + 2 pads + 2 jeux : 450F port compris et Ecco 2, Shining Force 2 : 280F l'un, Soleil (Fra) : 320F. Téléphoner après 18H au 56 45 57 07.

Vds sur MD MK2 : 300F, Sonic & Knuckles : 300F, Sub Terrania : 250F. Tél. au 57 84 61 10 ou écrire à YOUSSEF Sébastien, Bureau de Poste, 33330 VIGNONET.

**Département 37**
Vends ou échange DBZ (état moyen) : 150F + manga contre TMNT Hyperstone Heist, Art of Fighting, Streets of Rage 3, Eswat ou Megagames 2. Ecrire à Cédric BAUDOUIN, 34 Rue des Acacias, JOUE-LES-TOURS, tél. à 18H au 47 53 90 94.

**Département 38**
Vends sur MD 6 jeux Urban Strike : 330F, Pink Panther : 200F, Chuck Rock 2 : 200F, Global Gladiators : 100F, Asterix : 150F, NBA Jam : 250F, Eswat : 70F et 150F Eswat + Global Gladiators Tél. ap. 18H au 76 38 47 07.

Vends ou échange sur MD et CD nombreux jeux Crüe Ball, Wiz'n'Liz, Sonic CD, Tomkat Alley... Téléphoner entre 14H et 18H ou après 21H30 au 74 54 50 15.

Vends Dune 2 + SF2 : 500F à débattre. Echange sur Mega-CD Thunderhawk. Téléphoner à Sylvain après 19H au 74 92 45 57.

**Département 39**
Vends jeux MD Sonic & Knuckles 320F, Landstalker : 300F, Sonic : 70F. Téléphoner à Eric aux heures de repas au 84 43 04 23.

**Département 40**
Vends sur MD Sonic 1 & 2, Sunset Riders, Ecco, Arch Rival, World Cup Italia : 500F le tout ou séparé et ch. FIFA Soccer'95 à bon prix. Téléphoner après 18H au 58 07 42 80.

**Département 41**
Vends Flashback, Cool Spot, Aladdin, SF2', Landstalker, Super Monaco GP2... entre 50F et 250F. Tél. à Olivier aux heures de repas au 54 70 44 81.

**Département 42**
Vends Landstalker, Dune 2, General Chaos, Jungle & Desert Strike, Aladdin, Ultimate Soccer, Speedball, Buck Rogers... ou éch. contre Urban Strike, Virtua Racing, Red Zone, Syndicate, Warriors of Rome 2. Téléphoner au 77 53 40 17.

**Département 45**
Vends Soleil : 210F. Tél. au 38 88 11 56 le soir.

Vends jeux MD The Pagemaster, Mickey Mania, Le livre de la jungle : 250F, le jeu Rocket Knight, Asterix, Tiny Toon : 200F le jeu, Lemmings, The Ottifant, Cool Spot : 100F. Appeler le 38 35 01 14.

**Département 46**
Vends jeux sur MD DBZ : 250F et Dune 2 : 250F ou les 2 : 450F. Téléphoner au 65 21 03 80.

# REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

# 30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

# ACHETEZ

**3615 SCOREGAMES**
**Commandes, nouveautés ...**

**V.P.C.**

**Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...**
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ **(1) 43 290 290 +**
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

**Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...**
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ **(1) 46 33 68 68 +**
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89
- Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ **(1) 46 665 666 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ **44 20 52 52**
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ **(1) 30 61 47 47 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

## + 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

**SCOREGAMES**
LA VIDEO-JEU PASSION

## DISPONIBLES EN MAGASIN
**(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)**

## GAME-GEAR

CADEAU** adaptateur secteur

**(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)**

CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) **649 F neuve 449 F occasion**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ADAPTATEUR SECTEUR | 49 F | LOUPE GROSSISSANTE | 59 F | BATTERY PACK 2 heures | 149 F |
| BATTERIE PACK TURBO | 249 F | ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM | 99 F | ACTION REPLAY PRO | 249 F |

**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| COLUMNS | 59 F | DONALD DUCK | 139 F | MORTAL KOMBAT | 149 F |
| KICK OFF | 99 F | PRINCE OF PERSIA | 139 F | NBA JAM | 149 F |
| MICKEY MOUSE | 99 F | SONIC 2 | 139 F | ECCO LE DAUPHIN | 199 F |
| SONIC | 99 F | STREET OF RAGE | 139 F | FORMULA 1 | 199 F |

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| BATMAN RETURN | 149 F | ALADDIN | 299 F | SAMOURAI SHODOWN | 299 F |
| CRASH DUMMIES | 169 F | ASTERIX 2 | 299 F | SCHTROUMPS | 299 F |
| DESERT STRIKE | 199 F | ECCO 2 | 299 F | SHINING FORCE II | 299 F |
| DONALD DUCK 2 | 199 F | FATAL FURY SPECIAL | 299 F | SONIC TRIPLE TROUBLE | 299 F |
| ROAD RASH | 199 F | FIFA SOCCER | 299 F | STARGATE | 299 F |
| SONIC CHAOS | 199 F | LE ROI LION | 299 F | SUPER CAESAR PALACE | 299 F |
| DRAGON | 269 F | MORTAL KOMBAT II | 299 F | X MEN II | 299 F |
| MONSTER TRUCKS | 269 F | PETE SAMPRAS TENNIS | 299 F | NBA JAM TOURNAMENT | 319 F |

## MASTER-SYSTEM

**(+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| MANETTE NEUVE | 59 F | ADAPTATEUR SECTEUR | 99 F |
| ACTION REPLAY PRO | 249 F | JOYSTICK | 49 F |

**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ALEX KIDD | 79 F | TENNIS ACE | 99 F | SUPER MONACO GP 2 | 179 F |
| SONIC 2 | 79 F | WONDERBOY 2 | 99 F | JURASSIC PARK | 199 F |
| SUPER TENNIS | 79 F | BASKET BALL NIGHTMARE | 139 F | MORTAL KOMBAT | 199 F |
| THUNDER BLADE | 79 F | MICKEY MOUSE | 139 F | ROAD RASH | 199 F |
| DESERT STRIKE | 99 F | PRINCE OF PERSIA | 159 F | ROAD RUNNER | 199 F |
| SONIC CHAOS | 99 F | STAR WARS | 159 F | STREET OF RAGE II | 199 F |

**Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| NBA JAM | TEL | WIMBLEDON 2 | 99 F | HULK | 299 F |
| BART VS WORLD | 99 F | DRAGON | 269 F | JUNGLE BOOK | 299 F |
| CRASH DUMMIES | 99 F | ALADDIN | 299 F | LE ROI LION | 299 F |
| ROBOCOP 3 | 99 F | ASTERIX II | 299 F | SCHTROUMPS | 299 F |
| SUPERMAN | 99 F | DAFFY DUCK | 299 F | SONIC SPINBALL | 299 F |
| SPIDERMAN | 99 F | DOCTOR ROBOTNIK'S | 299 F | WORLD CUP USA 94 | 299 F |
| TERMINATOR | 99 F | ECCO LE DAUPHIN | 299 F | MORTAL KOMBAT 2 | 299 F |

## SATURN

**TEL**

**CONSOLE SATURN dispo**

**JEUX DISPONIBLES** : CLOCKWORK KNIGHT TEL
GOTHA TEL GALE RACER TEL VIRTUA FIGHTER TEL

***108 nouveautés attendues en Février 95***

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu | 399 F |
| CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu | 449 F |

**PROMO**
**CONSOLE (NEUVE) MEGADRIVE 2 + 1 MANETTE + 1 JEU 599 F**

| | |
|---|---|
| CONSOLE MULTIMEGA CDX + Road Avenger CD + Sonic 2 | 2990 F |
| JOYSTICK MEGADRIVE | 49 F |
| PERITEL MEGADRIVE JAPONAISE | 99 F |

## 32 X

**1290 F**

**CONSOLE NEUVE 32X**

**JEUX DISPONIBLES** : COSMIC CARNAGE (neuf) TEL
FAHRENHEIT (neuf) TEL DOOM (occ) 339 F VIRTUA RACING DE LUXE(occ) 339 F
MIDNIGHT RAIDERS (neuf) TEL STARS WARS ARCADE (occ) 339 F SUPER MOTOCROSS (neuf) 489 F

***CADEAU : 1 montre SCORE GAMES pour l'achat de la 32 X***

## MEGA-CD

**(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)**

| | |
|---|---|
| MEGA-CD 2 Français (occasion) | 990 F |
| MEGA-CD 2 Français (neuf) + ROAD AVENGER | 1599 F |
| PISTOLET JUSTIFIER 149 F CDX PRO (jeux Jap & USA) | 249 F |

**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ROAD AVENGER | 49 F | FINAL FIGHT | 169 F | SONIC | 169 F |
| BATMAN RETURN | 169 F | PRINCE OF PERSIA | 169 F | THUNDERHAWK | 199 F |
| ECCO LE DAUPHIN | 169 F | SHERLOCK HOLMES | 169 F | SILPHEED | 199 F |

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| DUNGEON MASTER II | TEL | TERMINATOR | 269 F | DRACULA | 449 F |
| HEIMDALL | TEL | FIFA SOCCER | 299 F | DUNE | 449 F |
| POWER RANGERS | TEL | PITFALL | 299 F | FORMULA 1 | 449 F |
| FLINK | 149 F | ANOTHER WORLD | 349 F | JURASSIC PARK | 449 F |
| MICKEYMANIA | 149 F | LETHAL ENFORCERS N°2 | 349 F | MEGARACE | 449 F |
| GROUND ZERO TEXAS | 199 F | BLOOD SHOT | 399 F | RISE OF THE ROBOT | 449 F |
| MICROCOSM | 199 F | MORTAL KOMBAT | 399 F | STAR WAR | 449 F |
| LETHAL ENFORCER 1 | 249 F | NBA JAM | 399 F | TOMCAT ALLEY | 449 F |
| YUMENI MYSTERI MANSION | 249 F | SOULSTAR | 399 F | NIGHT TRAP (2 CD) VF | 499 F |

## MEGADRIVE

**ADAPTATEUR 4 JOUEURS ELECTRONIC ARTS 199 F**

**(+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADAPTATEUR SECTEUR | 99 F | MANETTE TRANSPARENTE SG PROPAD | 129 F |
| ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS | 49 F | PRISE PERITEL MD1& MD2 | 149 F |
| MANETTE 3 boutons | 59 F | MANETTE TRANS. PROG. SG PROGRAM PAD | 179 F |
| MANETTE PRO 4 (turbo) | 69 F | 2 MANETTES INFRA ROUGE | 199 F |
| 1 RALLONGE DE MANETTE | 39 F | JOYSTICK PROGR. SV 336 | 249 F |
| MANETTE FIGHTER II 6 boutons | 99 F | JOYSTICK TOP FIGHTER ARCADE | 299 F |
| ADAPTATEUR (Jeux US) NITRO | 99 F | ACTION REPLAY PRO (NEUF) | 349 F |

**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ALTERED BEAST | 49 F | FANTASIA | 139 F | PÓPULOUS | 199 F |
| SONIC | 49 F | INTERNATIONAL RUGBY | 139 F | PSG FOOTBALL | 199 F |
| STREET OF RAGE | 59 F | JORDAN VS BIRD | 139 F | ROCKET KNIGHT ADV | 199 F |
| WORLD CUP ITALIA | 79 F | KLAX | 139 F | SUBTERRANIA | 199 F |
| BATMAN RETURN | 99 F | LHX ATTACK CHOPPER | 139 F | SUPER MONACO GP | 199 F |
| CHAKAN | 99 F | LOTUS TURBO CHALLENGE | 139 F | ALADDIN | 249 F |
| DAVID ROBINSON BASKET | 99 F | MARCO MAGIC FOOTBALL | 139 F | ECCO LE DAUPHIN | 249 F |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | 99 F | MORTAL KOMBAT | 139 F | FERRARI GP | 249 F |
| GLOBAL GLADIATOR | 99 F | NBA ALL STAR CHALLENGE | 139 F | FLASHBACK | 249 F |
| JOE MONTANA FOOT | 99 F | [illegible]ERMONGER | 139 F | OLYMPIC GOLD | 249 F |
| JOHN MADDEN FOOT | 99 F | [illegible]CKSHOT | 139 F | SONIC SPINBALL | 249 F |
| KID CHAMELEON | 99 F | SONIC 2 | 139 F | STREET OF RAGE 2 | 249 F |
| KICK OFF | 99 F | STREET FIGHTER II'' | 139 F | DESERT STRIKE | 275 F |
| MICKEY CASTLE OF ILLUSION | 99 F | TALESPIN | 139 F | JUNGLE STRIKE | 275 F |
| MICKEY ET DONALD | 99 F | TEAM USA BASKETBALL | 139 F | SUPER MONACO GP 2 | 275 F |
| TERMINATOR 2 | 99 F | TERMINATOR | 139 F | TORTUE NINJA FIGHTERS | 275 F |
| ALISIA DRAGON | 139 F | DAVIS CUP TENNIS | 169 F | LANDSTALKER | 299 F |
| ANOTHER WORLD | 139 F | JURASSIC PARK | 169 F | MORTAL KOMBAT 2 | 299 F |
| COOL SPOT | 139 F | PRINCE OF PERSIA | 169 F | NBA JAM | 299 F |
| BULLS VS LAKERS | 139 F | ASTERIX | 169 F | SONIC 3 | 299 F |
| EA HOCKEY | 139 F | FIFA SOCCER | 199 F | STREET OF RAGE 3 | 314 F |
| ETERNAL CHAMPIONS | 139 F | LOST VIKING | 199 F | URBAN STRIKE | 314 F |
| FATAL FURY | 139 F | MEGAGAMES (3 jeux) | 199 F | VIRTUA RACING | 449 F |

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| TRUE LIE | TEL | ECCO 2 | 399 F | NHLPA 95 | 449 F |
| COSMIC SPACEHEAD | 99 F | FIFA 2 | 399 F | PGA TOUR GOLF 3 | 449 F |
| FANTASTIC DIZZY | 99 F | HURRICANES | 399 F | RELAYER | 449 F |
| FLINK | 199 F | JORDAN ADVENTURE | 399 F | RISE OF THE ROBOT | 449 F |
| GAUNTLET 4 | 199 F | LE ROI LION | 399 F | RISTAR | 449 F |
| HYPER DUNK BASKET | 199 F | LETHAL ENFORCERS II | 399 F | SOLEIL | 449 F |
| ULTIMATE SOCCER | 199 F | MAXIMUM CARNAGE | 399 F | SONIC & KNUCKLES | 449 F |
| ART OF FIGHTING | 299 F | MEGA BOMBERMAN | 399 F | STREET OF RAGE 3 | 449 F |
| **MICKEY MANIA** | 299 F | POWER RANGERS | 399 F | SYNDICATE | 449 F |
| PGA EUROPEAN GOLF | 299 F | RED ZONE | 399 F | PETE SAMPRAS TENNIS | 469 F |
| ULTIMATE/WIMBLEDON | | ROCK'N'ROLL RACING | 399 F | SCHTROUMPS | 469 F |
| /SUPER MONACO GP | 299 F | SHAQ FU | 399 F | STARGATE | 469 F |
| WINTER OLYMPIC | 299 F | SHINING FORCE II | 399 F | THEME PARK | 469 F |
| POWER DRIVE | 349 F | VIEW POINT | 399 F | BLOOD SHOT | 479 F |
| ANIMANIACS | 369 F | BOOGERMANI | 449 F | NBA JAM TOURNAMENT | 479 F |
| GENERATION LOST | 369 F | CANNON FODDER | 449 F | DRAGON BALL Z (+ MANGA) | 489 F |
| NIGEL MANSELL | 369 F | DUNE II | 449 F | NBA LIVE 95 | 489 F |
| TINY TOONS ALL STARS | 369 F | EARTHWORM JIM | 449 F | SUPER STREET FIGHTER II | 499 F |
| DOUBLE DRAGON 5 | 399 F | LE LIVRE DE LA JUNGLE | 449 F | STORY OF THOR | 549 F |
| DRAGON | 399 F | MICROMACHINE II | 449 F | VIRTUA RACING | 649 F |

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 215 603

## ☆ ☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆ ☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

***ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE*** lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

| | | | |
|---|---|---|---|
| 600 POINTS SCORE | 1 Cadeau Surprise | 2000 « | » 1 Calculatrice |
| 800 « | » 1 Porte monnaie multicolore | 2200 « | » 1 Chronomètre |
| | | 2400 « | » 1 Pendulette |
| 1000 « | » 1 Sacoche banane | 2600 « | » 1 Balladeur K7 |
| 1200 « | » 1 Casquette | 2800 « | » 1 Transistor FM |
| 1400 « | » 1 Tee Shirt | 3000 « | » 1 Appareil photo |
| 1600 « | » 1 Montre sport | 3200 « | » 1 Reveil radio |
| 1800 « | » 1 Balladeur radio | | |

CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS

## RAYON GOODIES

- Films K7 video DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE **149 F**
- RAMICARD à partir de **2 F** • PISTOLET LOCK-ON **299 F**
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) **25 F** • TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z **99 F**
- Pin's DRAGON BALL Z **29 F**

(Cardass, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**
**24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO**
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

**NOUS ACHETONS** (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX (voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)

## BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..........................................PRENOM ..........................................
ADRESSE..........................................................................................
CODE POSTAL..................................VILLE ..........................................
TEL DOM : ..........................................CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I

| TITRE | CONSOLE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) | CONSOLE : 60 F | 30 F |
| TOTAL A PAYER | | |

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature..............................

MEGAFORCE 02/95

# PETITES A

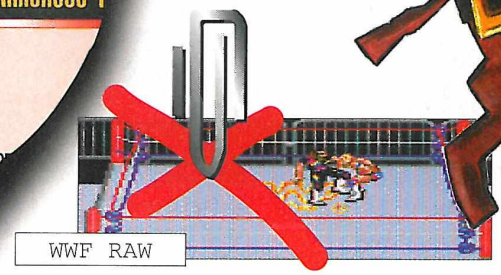
MEGAFORCE / Petites Annonces 1

**Département 51**
Vends ou échange jeux de 120F à 200
pris) Super Hang On + Ghouls'n G
Gladiators, Battletoad,s Winter O
Toe Jam & Earl 2, Sonic &
Earthworm Jim : 300F. Appeler

**Département 57**
Vends MD + 2 manettes
500F. Vends aussi Soni
Sonic 2 : 100F, Megag
Action Replay 2.1: 3
64 44 50 après 18
Vds ou éch.
Contacter Nor
Vds sur MD
Vends ou
Lost Viking
3, FIFA S
Christophe

**Départe**
Vend
Samp
Alad
Roa

# BAD BRAIN



WWF RAW

SALUT LES CONSOLEUX

Moi, c'est Bad Brain. Comme vous, je suis un lecteur de la feuille de chou que vous tenez entre les mains. Mais comme j'en ai marre de lire ce tissu d'inepties débilisantes, j'ai décidé de prendre les choses en main en collant la zone chez Megaforce en commençant par pirater les petites annonces. Une fois par mois, avec des potes de mon club de boxe Thaï, on fait une descente dans leurs locaux, et si on me laisse pas marquer ce que je veux, alors on casse tout, on efface leurs disquettes, on choure des consoles... on s'amuse, quoi. Et ça durera tant qu'ils n'embaucheront pas l'Agence Tout Risque pour les défendre... IL Y A UN NOUVEAU MAITRE À BORD !!! Quel pied, je peux écrire ce que je veux !

## AUX CHIOTTES LES SCHMÜRZ !!!

STARBLADE

Tiens, puisque j'ai une montée d'hormone, profitons-en pour parler du CES de cette année... Quelle entubade ! C'est quoi ces bouffons qui organisent des forums mégalos à dix milliards de dollars. Tout ça pour nous présenter quoi ? Que dalle ! Rien ! Nada ! Quéquette de mulot ! Pas même la Saturn, alors qu'elle est en vente au Japon ! Tout ça parce que les grandes tronches de chez Segaga font dans leur froc, de trouille de ne jamais vendre une seule 32X. En tout cas, si le prochain CES présente autant d'intérêt, qu'ils aillent l'organiser à la MJC de Meux les Vaches. Pfff... et puis cette ~~32X même pas compatible~~ qui n'était même pas compatible lors de son lancement avec la première Megadrive, c'est d'une affligeante débilité. Faudrait que leurs ingénieurs arrêtent de se laisser pousser la cervelle.

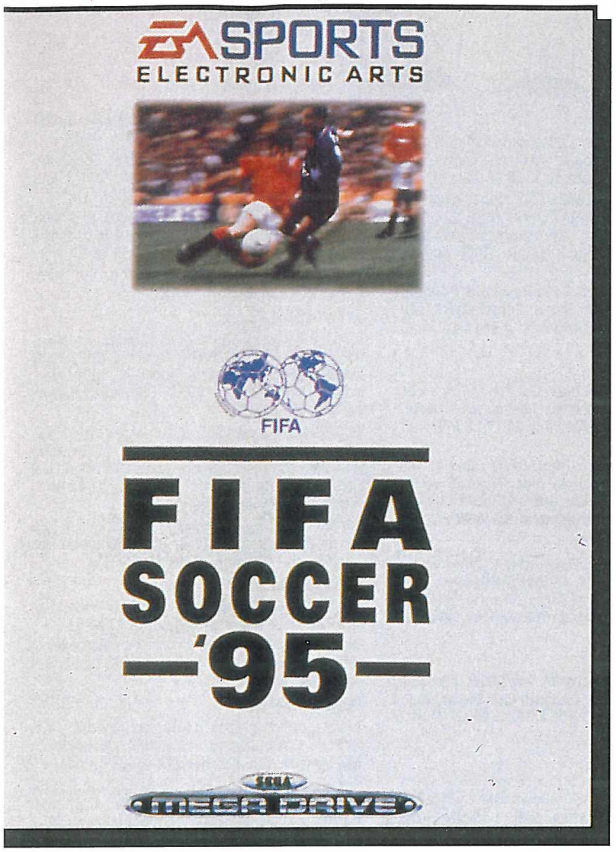
CORPSE KILLER

Passons donc aux jeux du mois, j'en vois au moins trois qui sont tellement merdeux qu'il y a de quoi transformer votre console en pompe à crotte ! D'abord, y'a WWF Raw sur Game Gear, les catcheurs sont tellement petits qu'on y voit rien, c'est simple faut jouer avec un télescope pour savoir ce qu'on ~~[illegible]~~ fait.

ÇA ME FAIT MARRER... J'ai chouré Corpse Killer, un jeu sur Mega-CD. Ah quelle honte, y'a juste des bonhommes qui bougent dans tous les sens à l'écran en gueulant comme des putois en chaleur et qu'il faut buter, ça n'a strictement aucun intérêt et c'est même pas beau. Et quand je pense que c'est sur Mega-CD, j'ai encore plus les boules.Et quand je pense à Starblade, là mes boules, elles tombent carrément. Ah quand est-ce que les éditeurs comprendront que pour qu'un jeu se vende il doit au moins être sympa à jouer. Y'en a vraiment qui abusent à mort. Et puis ouais, juste encore un truc, les conversions sur Mega-CD qui ne sont que de vulgaires tranferts de la cartouche, on en a plein le caleçon. Putain, y déconnent à fond la caisse.
Bon, j'ai beau avoir écrit tout ce que je voulais, chui toujours pas soulagé, alors je vais quand même tout casser.

BAD BRAIN

# L'ABONNEMENT FOOT !




## FIFA SOCCER 95

### Un des meilleurs jeux de l'année

**1 Abonnement de 6 mois à**

## MEGA FORCE

**MEGADRIVE**

**490F***

**Port compris**

**Prix public du jeu 450F**

**MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :**
**En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS, le jeu FIFFA SOCCER 95 sur MEGADRIVE. FAITES VOS COMPTES...**

*Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!*

## ABONNEMENT

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Mac Donald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai FIFA SOCCER 95 sur MEGADRIVE au prix de 490 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément FIFA SOCCER 95 au prix de 450 F sur MEGADRIVE (+ 30 F de port) et l'abonnement de 6 N° à Super Power de 180F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

**Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).**

## COMMANDE D'ANCIENS NUMÉROS

❑ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS DE MEGA FORCE

.....

AU PRIX DE 40F CHAQUE EXEMPLAIRE (PORT COMPRIS) (50F pour l'étranger)

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

# PETITES ANNONCES

**MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS**

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

**Département 51**

Vends ou échange jeux de 120F à 200F (port compris) Super Hang On + Ghouls'n Ghosts, Global Gladiators, Battletoad,s Winter Olympics, Wiz'n'liz, Toe Jam & Earl 2, Sonic & Knuckles : 250F, Earthworm Jim : 300F. Appeler le 26 68 54 45.

**Département 57**

Vends MD + 2 manettes + Game Genie + Sonic : 500F. Vends aussi Sonic 4 : 300F, Sonic 3 : 350F, Sonic 2 : 100F, Megagames 2 : 100F, Bubsy : 80F et Action Replay 2.1: 350F (neuve). Téléphoner au 87 64 44 50 après 18H.

Vds ou éch. sur MD Double Dragon 3 : 50F. Contacter Norman après 18H au 87 73 95 93.

Vds sur MD FIFA Soccer : 250F. Tél. au 87 53 53 80.

Vends ou échange sur MEGADRIVE MK, Megagames, Lost Vikings, MK2, Toe Jam & earl 2, Streets of rage 3, FIFA Soccer, Landstalker... Téléphoner à Christophe au 87 92 55 95.

**Département 59**

Vends jeux MD Sonic 1 & 2 : 109F les 2, Pete Sampras : 159F, FIFA Soccer: 129F, EA-Hockey : 99F, Aladdin : 119F, Desert Strike : 99F, Flashback : 159F, Road Rash : 129F, PSG : 249F, Ecco : 159F, Italia 90. Appeler le 20 98 65 67.

Vends sur MD SF2', MK et Golden Axe : 450F les 3. Vends aussi 2 manettes pour MD : 50F pièce. Pour les jeux la vente séparée est possible et vends aussi GB + 2 jeux. Contacter Mathieu au 28 65 52 70.

Vends MD + 2 manettes + 10 jeux (SF2' + Lotus Turbo Challenge + Urban Strike + Sonic + Strider + Turbo Out Run + Soleil + Virtua Racing + STB) valeur : 4000F, cédée : 2000F l'envoi est à mes frais. Téléphoner au 27 87 77 65.

Vends sur MEGADRIVE Golden Axe 2, Marble Madness, Quackshot, Mickey & Donald, Team USA Basket entre 90F et 170F, poss. échange, port compris, TBE. Ecrire à MULLER Nicolas, 2 Rue Georges Sand, 59820 GRAVELINES.

**Département 60**

Vends 2 manettes : 50F pièce. Téléphoner à Thomas après 18H : 44 09 05 41.

Vds jeux MD Fifa : 200F, European Club Soccer : 100F, Sonic : 50f, Landstalker : 250F et Wonderboy 5 : 100F. Appeler Sylvain au 44 57 40 17.

**Département 62**

Vds Zool excellent état : 150F. Tél. : 21 94 35 20.

Vends sur MEGADRIVE Eternal Champions : 250F, SF2' : 250F, Sonic : 50F, Zero Wing : 100F et Team USA Basketball : 150F. Téléphoner après 17H et demander Guillaume au 21 73 92 46.

Vends sur MEGADRIVE Aquatic Games : 100F, Heavy Unit : 40F (Jap) Mystic Defender (Jap) : 50F, une manette 2 boutons : 20F et adaptateur pour cartouches jap. : 30F. Téléphoner au 21 76 73 48.

Vends MD jeux NLH'94, Davis Cup, Muhammad Ali: 100F le jeu + port. Ecrire à Xavier HEDGE, 77 Bd Chochoy, 62570 HALLINES.

**Département 63**

Vends sur MEGADRIVE Landstalker, Streets of Rage 2, Shinobi 2, Kid Chameleon, Golden Axe, Super Thunderblade, Sonic, prix entre : 149F et 399F. Appeler Mickaël au 73 71 43 94.

**Département 69**

Vends MD + 10 jeux (Sonic 2 & 3, Landstalker, SF2, FIFA Soccer...) + 3 manettes (dont 2 d'arcade), le tout en TBE à un prix plus qu'intéressant : 1700F. Téléphoner à Vincent au 78 46 20 89.

Vends sur MEGADRIVE Shaq Fu, Streets of Rage 1 & 3, NHLPA Hockey'93, prix de : 50F à 250F. Téléphoner au 78 60 20 51.

**Département 71**

Vends MD de 150F à 200F. Téléphoner à GUIDON David au 85 26 50 56.

**Département 75**

Vends sur MD Cool Spot, Tiny Toons : 170F l'un et Le livre de la Jungle : 250F. Téléphoner à Christophe au 44 85 93 89.

Vends ou échange jeux sur MD et vends GAME GEAR + 4 jeux + adaptateur + sacoches : 500F. Téléphoner à Nicolas au 42 40 29 84.

Vends Flashback : 160F, Turbo Out Run : 100F, NBA Jam : 230F, SF2' : 180F, Streets of Rage 1 & 2 : 70F et 100F. Téléphoner au 45 85 38 44.

Vends ou échange nombreux jeux MD avec codes + 1 manette Aladdin, Jurassic Park, Rocket Knight, Megagames, James Pond 2, Sonic 2, Fatal Fury... Téléphoner à Frédéric au 43 66 37 70 ou écrire à MEYRALBE Philippe, 55 Rue de l'Ermitage, 75020 PARIS.

Vends sur MD Flink et Le livre de la jungle : 250F l'un ainsi que Tiny Toon et Cool Spot : 170F l'un. Appeler Christophe au 44 85 93 89.

Vends 20 jeux MD Winter Olympics, Populous, SF2... Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS, tél. : 45 84 08 90.

Vds jx MD (NBA Jam...). Téléphoner au 45 75 78 29.

**Département 76**

Vds sur MD (Aladdin, FIFA Soccer, Robocod...) prix de : 100F à 250F. Tél. après 18H au 35 25 35 31.

**Département 77**

Vends jeux MD FIFA Soccer, Sonic 3... Achète Neo-Geo + 1 manette : 500F. Vends SNIN + 2 jeux : 600F. Vends jeux MS 50F. Vends jeux GB Megaman, Mario 2, Tortues Ninja 1 & 2, prix : 500F le tout. Téléphoner au 64 41 71 74.

**Département 78**

Vds sur MD Landstalker, T2, Robocop vs Terminator, SF2', Jurassic Park, Another World, prix entre : 150F et 250F. Demander Nicolas au 30 58 49 98.

Vends sur MD Altered Beast : 50F, Super Hang On, Starflight, After Burner 2, Thunder Force 2, G-Loc, Winter Challenge, prix : 100F chaque, poignée pour avion : 100F, poignée pour réglage : 100F. Appeler le 30 59 08 04.

Vends Skitch'in, PSG Soccer, James Pond 3, Wonderboy in Monster World, Decap Attack, prix entre : 250F et 300F. Téléphoner à Karim au 34 75 92 69 merci d'avance.

**Département 80**

Vends jeux MEGADRIVE Turbo Out Run : 190F, Mystic Defender : 180F et Sonic 1 : 160F ou les 3 : 460F. Téléphoner le week-end à partir de 19H à William au 22 76 04 35.

Vends ou échange jeux MEGADRIVE (King of The Monsters, Batman returns, Super Kick off, James Pond 2, the Ottifants, Last Battle, Ecco the Dolphin) entre 200F et 100F. Téléphoner au 22 43 22 19.

**Département 81**

Vends sur MEGADRIVE Pagemaster : 250F, Marko's Magic Football : 170F, Global Gladiators : 90F, Tazmania : 80F, Streets of Rage : 39F ou le lot des 5 : 500F. Ces jeux sont tous en TBE. Appeler Sylvain au 63 75 71 30.

**Département 83**

Vends jeux MD FIFA Soccer'94, Img Tennis, PGA Tour Golf 2, Kid Chameleon, European Club Soccer, Sonic 1 & 2, Aladdin, prix : 50F à 300F. Téléphoner à Nicolas au 94 24 04 91.

**Département 84**

Vends MEGADRIVE 2 + 6 jeux récents + 4 joypads dont 2 infrar. + sega 32X + Doom tout en excellent état avec boîtes et notices, valeur : 5500F, cédé : 3000F. Téléphoner après 18H au 90 77 15 36.

**Département 89**

Attention ! Possesseur d'amstrad 6128 brancher votre console sur votre moniteur devient un jeu d'enfant. Le cordon stéréo 120.00F port compris. Téléphoner de 18H à 20H aau 86 95 47 83.

**Département 90**

Vds K7 MD Art Alive : 50F, FIFA Soccer, General Chaos : 150F, adaptateur 4 joueurs EA : 150F, Global Gladiators : 100F, James Pond 2 : 100F, Chuck Rock 2 : 150F + autres. Tél. au 84 21 12 70 ou écrire à THIEBAUD Laurent, 11 Bis rue de Buc, 90800 BAVILLIERS.

**Département 91**

Vends 20 jeux SF2 (240F à 180F), Ecco (210F à 150F), Golden Axe 2 (120F à 100F), Revenge Shinobi (110F à 90F), Jurassic Park (200F à 170F)... Téléphoner à Alain au 69 20 46 50.

Vends nombreux jeux MD Sonic Pinball, Cool Spot, Tiny, Formula One, SF2 Turbo, Tazmania 1 & 2,... prix : 100F à 250F. Appeler le 09 17 07 86.

Vends Eternal Champions : 320F, Wonderboy 3 : 50F, Aladdin : 200F TBE ou échange les 3 jeux contre Fatal Fury 2. Demander Grégoryau 60 12 38 19.

Vends Landstalker (Fra) : 230F avec 2 parties finies. Demander Julien au 60 16 14 65.

**Département 92**

Vends, échange ou achète news et oldies sur MEGADRIVE et Mega-CD. Vends FIFA Soccer'95 (Fra) : 300F, Virtua Racing : 350F (Fra), Sonic 3 : 200F (Jap), Rolling Thunder 3 (US) : 200F... Téléphoner à David au 47 95 00 36.

Vends Fatal Fury : 150F, Kid Chameleon : 100F, Rolo : 100F, Mickey & Donald : 150F, 3 jeux achetés : Rolo ou Kid Chameleon gratuit. Échange Fatal Fury + Rolo ou K.C. contre Streets of Rage 3. Téléphoner au 46 56 66 54.

Vds MD + 2 man. + 8 jeux (SF 2', Rocket Knight, FIFA Soccer, DBZ...) le tout : 1750F (prix à débattre). Tél. à Bruno après 18H au 47 76 19 94.

**Département 93**

Vds ou éch. Cool Spot : 150F. Contacter Bertrand au 48 79 85 76 ou laisser message au 41 17 57 01.

Vends MEGADRIVE 2 (Jap) 2 manettes infrarouges, 1 man. à 8 boutons, 12 jeux : 1600F. Demander Mathieu au 48 48 80 78.

**Département 94**

Vends sur MD Cool Spot : 140F, James Pond 2 : 140F, Mickey Castle of Illusion : 140F, Strider (sans doc.) : 60F, manette : 50F. Appeler Cyril au 48 08 13 88.

Vds Megalomania : 150F, Jurassic Park : 150F, Flashback : 200F ou éch. Megalomania contre TMNT Tournament, Jurassic Park contre The Lost Vikings. Tél. à Thomas ap. 19H au 73 26 60 05.

Vends jeux MD de 85F à 275F NBA All Star, Batman, MK, Jungle Strike, Olympic Gold, Eternal Champions + beaucoup d'autres. Ecrire à Nicolas STOUVENEL, 103 Rue J. Savar, 94000 CRETEIL.

Vends jeux MD (LHX, Quackshot, David Robinson, Sonic) le tout : 750F à débattre, possibilité de vente séparée. Téléphoner à Vincent au 43 28 60 73.

**Département 95**

Vends ou échange jeux sur MEGADRIVE et recherche Micro machines et Shaq Fu. Appeler Olivier vers 18H au 39 87 43 92.

Vends MD + 4 jeux (Cool Spot, Alien 3, Arrow Flash et Pink Goes to Hollywood...) + 2 pads : 500F urgent. Appeler après 17H au 39 84 26 33.

**• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •**

**• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •**

**ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.**

**Votre département :** ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 36

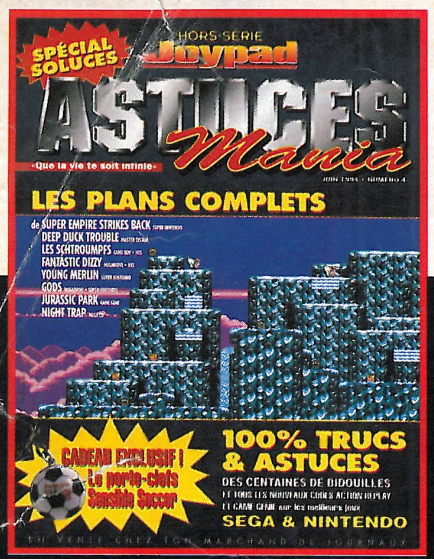
**A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.**

# COMPLETE VOTRE COLLEC

**ASTUCES-MANIA N°1**
Street Fighter II'/II/Turbo : MD/SN • Jurassic Park : MD
Star Wars : MS/NES/GG/GB • Empire Strikes Back :
GB/NES •Mortal Kombat : MD/MS/GG/SN/GB
Asterix : GB • Batman Returns : SN • Soltice : NES

**ASTUCES-MANIA N°2**
Aladdin : MD • Cool Spot : SN/MD/MS/GG
Duck Tales : NES • Hook : MD/SN/Mega CD
Le Livre de la Jungle : MS/GG • Link's Awakening : GB
Road Avenger : Mega CD • Shinobi III : MD

**ASTUCES-MANIA N°3**
The Lost Vikings : MD/SN • Darkwing Duck : GB
Flashback : SN/MD • Jurassic Park : NES/GB
Goof Troop : SN • Robocop vs Terminator : MD
Chuck Rock II : MS/GG• Speedy Gonzales : GB




**ASTUCES-MANIA N°4**
Young Merlin : SN • Super Empire Strikes Back : SN
• Gods : MD/SN • Night Trap : Mega CD
Les Schtroumpfs : NES/GB • Jurassic Park : GG
Deep Duck Trouble : MS

**ASTUCES-MANIA N°5**
Les Schtroumpfs : SN • Dragon Ball Z 2 : SN/MD
Mystic Quest : GB • Dune 2 : MD • Aladdin : GG/MS
Zombies : MD/SN

**ASTUCES-MANIA N°6**
Dune 2 : Mega CD • Le Livre de la Jungle : MD
Megaman III : GB • Megaman X : SN • Micro Machines :
GG/MS • Mortal Kombat II : MD/SN • Stunt Car Fx : SN
Super Street Fighter II : MD/SN • Urban Strike : MD
Viruta Racing : MD

**BON DE COMMANDE À ADRESSER À : ASTUCES MANIA JOYPAD - BP 21 - 10350 MARIGNY-LE-CHATEL**

NOM : ..... PRENOM : ..... AGE : .....

ADRESSE : ..... VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

JE DÉSIRE RECEVOIR ASTUCES MANIA NUMÉRO : ❒1 ❒2 ❒3 ❒4 ❒5 ❒6

Je joins mon réglement par chèque (30F l'exemplaire et 40 F pour l'étranger).

# 36-707-706

## COMPOSEZ JUSTE CE NUMERO,

**SANS AUCUN INDICATIF,**
et vous connaîtrez
les trucs et astuces de
**MEGA FORCE.**

LES CODES ACTION REPLAY

LES CODES GAME GENIE

ASTUCES NOUVELLES CHAQUE SEMAINE

## COMMENT ÇA MARCHE ?

**FASTOCHE...**

Après avoir composé le 36 707 706,

**1 • TU CHOISIS LE SERVICE**

| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|
| ASTUCES | CODES ACTION REPLAY | CODES GAME GENIE |

**2 • TA CONSOLE**

| 1 | 4 |
|---|---|
| MEGADRIVE | MEGA CD |

**3 • TU SÉLECTIONNES L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.**

## LES TOUCHES "MIRACLE"

| 5 | 9 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|
| MODE TURBO | RETOUR EN ARRIERE | ALLER PLUS VITE | REPETITION |

Demandez à vos parents la permission d'utiliser cette "HOT LINE" si vous avez moins de 18 ans.
Édité par TEOFIL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.